no.277
1986年 2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1986

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

低迷続く英国AM市場

AWP機など賭博機中心の第42回ATE

それでも明るい楽しさ求め 日米のTVゲーム機に期待

ロンドン市内オリンピア展示場で開かれた第42回ATE会場にて、唯一の二階建て小間となったタイテル社のブース

四、五年前までのアミューズメントTVゲーム機ブームはすでに衰え、ギャンブル機に主役を奪われたが、それでもAM TVゲーム機への関心は根強いものがある——これが今年のATEの印象だった。ギャンブル機は英国で伝統的合法機種となっているAWP機（フルーツマシン）を中心に、多人数が参加する英国式ビンゴ、カジノ用スロットマシン、TVカードゲーム（ポーカー類）などバラエティに富むが、賭博性という点では共通で、こうしたものにAM機市場が押されているところが、なんとも情ない感じがする。

今回のATE（アミューズメント・トレード・エキジビション）は一月十三日から四日間、ロンドン市内のオリンピア展示場グランドホールで開かれ、英国業者を中心に約百六十五社が国際色豊かに、AMゲーム機、ギャンブル機、遊園施設など、ほぼ例年どおり多彩な出品を行なった。出展社数はピーク（八二年）の二百社以上からすると、だいぶん減少しているが、意外と業者同士の団結力も強く、これ以上減少することはないだろうと見られている。

AMゲーム機に関しては、英国にオリジナルメーカーはごくわずかしかなく、もっぱら日米の製品が英国ディストリビューターによって供給される、というパターンが定着している。そして、米国メーカーはアタリ・ゲームズ社(中島英行社長)だけが、世界的ヒット作となったTVゲーム「ガントレット」を出品、出展したのにとどまった。日本のメーカーではデータイースト、コナミ工業がそれぞれ現地子会社から出展、新ゲームを披露した。

日本からのTVゲームは主に英国のディストリビューターであるエレクトロコイン、ディスレジャー、ジョイランド、タイテルなど各社から出品されているが、とくに目立った新製品としては、アイレムの3D「バトルバード」、セガ社「スペースハリアー」「ファンタジーゾーン」、タイトー「ハレーすい星」「バトルレーン」、そして任天堂の業務用「スーパーマリオ・ブラザーズ」というところか。このほか各メーカーとも最新作を披露しており、逆に日本のTVゲームに対する欧州各国の期待が根強いことを示していた。

英国のAM機市場はギャンブル機の勢いで、いぜん困難な状況の中にあるが、AM機の持つ明るい楽しさは不可欠のものであり、これまで英国業界に絶えず活力を与えてきているだけに、今後の回復がなおさらに待たれている（次号で詳報の予定）。

四年後、大阪で〝花の万博〟開催決定

遊園施設も計画に

花と緑をテーマとした「国際花と緑の博覧会」が六十五年四月一日から半年間、大阪、鶴見区の鶴見緑地にて開かれる。これは十二月五日、万国博覧会国際事務局（本部パリ、略称BIE）の総会で正式決定したもので、日本で開かれる国際博としては日本万国博、沖縄海洋博、つくば科学博に次いで四番目となる。

同博の開催に向けては大阪府、市、大阪二十一世紀協会と経済九団体で昨年十月九日に「国際花と緑の博覧会協会設立準備委員会」を発足させており、同委員会では四月をめどに同博覧会の運営主体となる「(財)国際花と緑の博覧会協会」を設立する予定。また日本政府は「特別措置に関する法律」を制定し、担当大臣を設置するなど具体的な準備に取りくむことになっている。

これまで同博の準備を進めてきた大阪市の構想では、主会場は大阪市鶴見区と守口市に広がる都市公園鶴見緑地で、会場敷地は約百五ヘクタール。〝テーマゾーン〟、〝遊びのゾーン〟、〝自然ゾーン〟の三ゾーンに分けられており、うち遊びのゾーンには各種の遊園施設が設置されることになっている。そのため全日本遊園施設協会（JAPEA）では同博の〝遊園地〟部分への参加などについて今後検討を進めていく予定である。

ATEを機にJAMMAとAAMAの日米

両協会がロンドン会談

韓国製無断コピー品退治めざし協調確認

ATE86会場のうちアタリ社の小間内会議室で、会議を終えたJAMMAの日南専務(左)とAAMAのロバート・ロイド会長

韓国産のTVゲーム無断コピー品対策をめぐって、ATE開催を機に一月十四日、ロンドンにて日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）の日南香専務と米国のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドラ）のロバート・ロイド会長が会談、今後とも日米両協会が協調して、韓国製コピー品対策を強めることを確認した。

この会談では、日南氏が対韓国製コピー対策の第一歩として先ほど開かれた日韓貿易会議（十二月十七日）の成果と今後の見通しについて述べ、これらの過程でAAMAが収集した記録文書などが効を奏した点を強調した。これに関しロイド氏は両協会の協調により成果を挙げつつある点を評価するとともに、これら貴重な情報交換を継続することを約束した。

ロイド氏はAAMA理事会（一月八日）で、いわゆる並行輸入が問題化しており、同協会として並行輸入も処罰対象となるとの見解を公表すると述べている。日南氏は次回の日韓貿易会議（五月）に向けてすでに準備を進めつつある、としている。

会談ではデータイーストの横山貿易部長が通訳し、記録文書など資料交換しながら進められ、両協会は国際市場を脅かす韓国製コピー品退治で協調することを再確認した。

「SG懇話会」発足

セガ社製品の取引業者ら72名が参加、設立

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）との取引きのあるAM業者らが集まって一月九日、東京・虎の門のホテルオークラにて「SG懇話会」の設立総会を開き、同会は正式に発足した。

これはセガ社との取引関係のあるオペレーター、ディストリビューターらが集まり、情報交換や研修会などを通じて視野を広げ、相互の利益向上と交流、親睦を図ろうという趣旨で、山中秀晃氏㈱マタハリー電気商会）、曽我栄蔵氏（㈱西部リース）、川楠俊太郎氏（㈱カワクス）、木村雅三氏㈱総商）、内田博氏㈱友栄）、田所武氏（㈱東京マルサン）、松木一郎氏（インターナショナルコインマシーン㈱）、原田福一氏㈱南大鵬物産）の八名が準備委員となって進めてきたもので、セガ社からも小形武徳販売事業本部長が委員として参加、これに全面協力してきた。

同会の設立総会は九日午後三時から行なわれ、これに関係業者ら七十二名が参加した。同総会ではセガ社の村瀬貞昭販売部長が司会と議長を兼任して議事を進め、経過報告、会則案承認、役員選出、初年度の活動方針および予算などを審議した。

同会の会則によると会員は、会員、準会員、特別会員で構成され、会員はセガ社と取引きのある企業および団体で、準会員は正会員に準じ同会と同じ目的を持つもの、さらに特別会員はセガ社および同社事業所となっている。入会手続はセガ社の推薦を受け幹事会の承認を得るとされており、会費は年二万円。

役員選任については、準備委員全員を幹事とすることで了承され、幹事の互選により会長に山中氏、副会長に曽我氏、会計幹事に川楠氏を選出、いずれも異議なく承認した。

なお事務局はセガ社内に設置され、事務局長に同社の村瀬部長が当たることになった。このほか初年度の活動および予算については、幹事会に一任することで了承されたが、セガ社では同会の積極的な活動を援助するため助成金（数百万円予定）を検討しているとのこと。

設立総会に引続きセガ社の中山社長が挨拶に立ち、SG懇話会について「オペレーターとの交流、勉強会を通じてオペレーターの考えや意見をくみ取っていくほか、ノウハウを提供してもらいそれをゲーム機に生かしたい。会員には情報提供、製品価格面での特別な配慮、サンプル機械の優先出荷などを検討している」と述べ、さらに今年度の製品開発について「〝システム16〟（16ビットPC基板）と〝システムE〟を大きな柱とし、システム16についてはコンシューマーではできない高度なものに全力をあげ、安心して使えるよう徹底したコンバージョンを行なっていく（すでに五作目まで開発を終えている）。またシステムEでは『ハングオン・ジュニア』を第一弾として、安い価格で提供していきたい」と述べた。

挨拶するセガ社・中山社長

挨拶するセガ社・小形本部長

SG懇話会・山中会長

SG懇話会の設立総会（1月9日）にて、左側は幹事会メンバー

任天堂「ファミコン」日経産業賞 セガ社「ハングオン」日経流通賞

日経新聞社による年間優秀製品に選ばれる

日本経済新聞社では恒例の「日経・年間優秀製品賞」を決定、一月六日付で最優秀賞十五点、優秀賞三十七点を発表したが、うちAM業界関係では任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）製の家庭用TVゲーム機「ファミリーコンピュータ」が日経産業新聞の優秀賞を、㈱セガ・エンタープライゼ ス（本社東京、中山隼雄社長）製の業務用TVゲーム機「ハングオン」が日経流通新聞の優秀賞をそれぞれ受賞した。

同賞は毎年一回、とくに優れた新製品を表彰するもの。審査対象となった新製品は八五年一年間に日本経済新聞、日経産業新聞、日経流通新聞の三紙に掲載されたもので、生産財、消費財のみならずサービス（金融、保険、旅行、レジャー）やコンピューターのソフトウエアなど約二万点。予備審査で選ばれた二百七十点を対象に、審査委員会が受賞製品を決定した。なお同委員会は向防隆委員長（東京大学名誉教授）ほか各分野の権威者計九名で構成されている。

今回選ばれた日本経済、日経産業、日経流通の最優秀賞は各五点ずつで、優秀賞は日経産業で二十七点、日経流通で十点となっている。うち日経産業優秀賞は八部門に分けられており、日経産業、日経流通でそれぞれAM業界から受賞機が出たことになる。

任天堂の「ファミリーコンピュータ」は日経産業新聞の「文化・スポーツ用品・雑貨」部門で優秀賞を受賞した。同紙では「ファミコン」について「子どもたちにファミコンブームを巻き起こし、爆発的に売れている」としているが、単に子どもにとどまらず社会現象として大いに話題となっている。また八六年二月からはROMカートリッジの代わりに磁気ディスクカードを使う〝ディスクシステム〟が発売予定となっているほか、近い将来にはファミコンを利用した通信網「ファミリーコンピュータ・ネットワーク」も予定されており、今後とも大いに注目されている。

セガ社の「ハングオン」は日経流通新聞の優秀賞を受賞。同紙では同機についてモーターサイクルボディとゲーム画面のシミュレーションにより「実際のレースに参加している感じになる」と説明、「昨年二月の風営法施行以来、沈滞ムードにあった街のゲーム場に新風を吹き込んだ」と評価している。

任天堂「ファミリーコンピュータ」による ネットワーク通信網も

ディスクシステム前提に、電話回線で相互通信

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）ではこのほど、同社の大ヒット商品「ファミリーコンピューター」を情報端末機として使用する「ファミリーコンピュータ・ネットワーク」通信網構想を発表した。これにより、近い将来「ファミコン」と連結した〝ホストコンピューター〟から各種の情報が得られるほか、「ファミコン」利用者同士の通信が可能となる。

「ファミコン」は五十八年七月発売以来、爆発的なヒットを続け、これまで約五百六十万台発売されている。このような同一機種の大量普及という状況にあって、同社では昨年五月にファミコンを情報端末機とする通信網構想を打ち出していたもので、その一段階として磁気ディスクカードを使用した〝ディスクシステム〟および同システム用新ソフトを一月二十一日から発売予定（本紙前号既報）してきた。

今回発表された通信網構想は、電話回線を利用して一定地区内の家庭にある「ファミコン」と情報拠点となる〝ホストコンピューター〟とをネットワーク化し、この拠点から各種のソフトを提供していくというもの。まずファミコン利用者は同システム専用の送受信装置「ディスクファックス」を電話回線に接続。ホストコンピューターからの情報が電話回線を通じてこのディスクファックスに送られ、同ファックスにセットされた磁気ディスクカードに記憶される。ディスクカードに記憶されたデータをディスクドライブにセットすれば、ファミコン本体に接続された家庭用テレビに画像情報が映し出される。

同ネットワークの応用例としては、学習塾やホームショッピングなどが考えられ、例えば学習塾の場合では塾が宿題などを入力したディスクカードを生徒に渡し、生徒は各家庭からファミコンを使ってその答えを同カードに入力した後、同ファックスを使って、塾本部に送信することができる。またホームショッピングなどでは、テレビ画面に再生された商品リストや絵などを見ながら、欲しい商品のコードを同カードに入力、同ファックスにセットすれば自動的に商品が注文できる。

以上のような情報提供のほか、ディスクファックス同士の通信が可能なので、「ファミコン」利用者同士の通信もできることになる。なお相手側が不在の時には、相手方のディスクカードにメッセージを伝えることもできる。

家庭用TVゲーム装置として発売された「ファミコン」だが、単にTVゲーム機のみとしての働きにとどまらず、それらの装置同士で通信も可能になるなど「ファミコン」の力はかなりのものがあり、そのめざましい進化ぶりが改めて注目されている。

ファミコン用ディスク

ディスクの発売予定1カ月延長

任天堂がごく最近発表したところによると、「ファミコン」ディスクシステムは発売を二月二十一日に予定延長した。ディスク式新ゲームも一ヵ月延長、となっている。

JAMMA、JAPEA、全国連合会の初の 三協会共催で交歓会

日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）、全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（中西昭雄会長、AOU）の三協会共催による「六十一年新春賀詞交歓会」が一月七日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて開かれ、これに三協会の会員約二百六十名が参集、盛大なパーティーとなった。

同交歓会はJAMMAの呼びかけにより、昨年は旧NAOとの三協会主催で開かれたが、旧NAOの解散により今回はAOUが共催団体として初めて加わり、各地のオペレーター協会代表らが参加、文字どおりAM業界あげての催しとなった。

JAMMAの日南香専務の司会で進められ、冒頭JAMMAの中村会長が挨拶に立ち、「当業界は昨年に引続き多くの問題を抱えているが、なかでも新風営法に対しては真剣に取り組まなければならない。また地球レベルにまで広がったコピー問題や、新風営法施行以前に戻ったと言われるギャンブル機営業問題などもあり、今年こそ業界の真価が問われる厳しい年になると思われる。メーカー、ディストリビューター、オペレーターがそれぞれの立場でこれらの問題に厳しく対処し、この産業に自信と誇りが持てるものにしなければならない。ことにオペレーターには地域社会において業界に対する理解をより深めるような地道な努力が求められている」と述べた。

次に三協会の会長による鏡割りが行なわれ、JAPEAの山田会長が「見通しは残念ながら不透明であるが、JAMMA、JAPEA、AOUの各会員が相手の立場に立ち、互いに助け合う識見が大事であり、それをとくに望みたい」と述べるとともに乾杯の音頭をとって祝宴に入った。宴は終始なごやかに進められ、AOUの中西会長が、業界の健全な発展と業界関係者の健康を祈して中締めを行なったほか、AOUの駒井徳造副会長の音頭で力強く万才三唱を行ない最後を締めくくった。

3協会「新春賀詞交歓会」にて、上の写真は3協会代表による鏡開き

大阪、京都、兵庫、滋賀各協会で

近畿の互礼会

1月6日、業界に先がけ盛大に

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長、OAO）、兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長、HAO）、京都府健全娯楽業協会（八尾嘉宥会長、KAO）、滋賀県健全娯楽業協会（朝日正治会長、SAO）の近畿四協会共催による初の「新春互礼会」が一月六日、大阪・中津の東洋ホテルにて開かれ、これに約二百六十名のAMオペレーターが参集し盛大な催しとなった。

同互礼会はOAOの中川亘副会長の司会で進められ、四協会の会長（SAOは吉岡和晃理事が代理出席）が紹介された後、代表してOAOの梅原会長が挨拶に立った。梅原氏は〝全国連合会〟問題なども含めこれまでの経過を報告した後、「昨年は新風営法対策に追われたが、今年は子どもや家族連れにより喜んでもらえるような、より明るい業界づくりを目指して邁進していきたい」と述べた。

引続き来ひん挨拶が行なわれ、矢追秀彦衆院議員（公明）が、「青少年非行問題などに留意したより健全な営業を推進し、さらに四協会が発展されることを望む」と述べた。また中山正暉衆院議員（自民）は「今回の新風営法問題で業界の方々にも混乱があったようだ」と前置きした後、ゲーム機の果たす教育的効果について触れ「手先の器用さや反射的な能力の養成に大いに役立つものであり、ゲーム場は学校以外の教育機関にもなり得る」と強調した上で、「今後は業界の領域を十分把握してより健全な営業にしていただきたい」と要望した。

このほか来ひんとして出席した大阪府議会の大久保幸義、田島尚治、橋爪省二、吉瀬昌幸、八木ひろしの各議員、大阪府の青少年対策課・勝部斉課長が紹介された。この後KAOの八尾会長が乾杯の音頭をとって祝宴に入った。宴なかばではHAOの河合会長による中締めが行なわれたほか、ビンゴを使った抽選会などが行なわれるなど終始なごやかに進められた。

中山正暉氏　矢追秀彦氏

近畿のオペレーター協会「新年互礼会」にて。上の写真は各協会代表（左から）吉岡氏（滋賀）、河合氏（兵庫）、八尾氏（京都）、梅原氏（大阪）

特許・実用新案出願公告・公開

（12月26日～1月18日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

一月六日付＝「ゲーム装置」、松下電器産業㈱（大阪）、61－376、59－121433。「ゲーム用映像表示方法及びその装置」、辰巳電子工業㈱（大阪）、61－383(請)、58－177580。「自動占い装置」、立石電機㈱（京都）、61－384、59－121030。

一月十四日付＝「格闘技ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－8082、59－130546。

一月十八日付＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、61－1078(請)、59－132226。同、61－11079(請)、59－172310。「遊戯用振り子式乗物」、㈱トーゴ（東京）、61－11081、59－132345。

実用新案出願公開

十二月二十六日付＝「移動式反転表示標的装置」、角田庄助（北海道）、60－195089、59－83088。

一月十一日付＝「ボクシング遊技具」、成榮植（韓国）、61－4686(請)、60－74928。「立体ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－4688、59－888132。「電子麻雀ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、61－4689、59－88675。「自動販売機用ゲーム装置」、富士電機㈱（神奈川）、61－4690、59－88506。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－4691、59－88133。

一月十八日付＝「コンピュータディスプレイ装置を具えた装置」、㈱タイトー（東京）、61－8094、59－90884。

会費、予算案を承認

〝連合会〟第2回理事会、NAO資産は凍結へ

各都道府県のAMオペレーター協会（組合）による〝全国連合会〟「全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会」（事務局東京、中西昭雄会長、AOU）では一月七日、東京霞が関の東海大学校友会館で第二回理事会を開き、懸案事項のうち会費、予算案などについては決まったが、旧NAOが強く迫っていたNAO資産の引継ぎについては「当分の間清算人（内田博氏）預かり」となるなど、不可解な一面ものぞかせた。

同理事会は、三協会共催の「新春賀詞交歓会」終了後開かれたもので、構成員二十五名中、委任状一名を含め十七名が出席、中西会長が議長となって進められた。

開催が間近かに迫っている「AOUアミューズメント・エキスポ86」について、駒井徳造副会長兼ショー委員長から報告があり、ショー委員会ならびにショー実行委員会の構成、ショーの開催要領、募集要領などを説明した。同氏はこの中で「AOU傘下協会員に招待券を二枚配布、優待券は会員協会によるサービスであり、NAO方式と異なる。実行委員には在京メンバーの協力を得た」と述べ、中西会長は「メダルゲーム機の展示は一般のゲーム機と区別したい」と補足した（開催要領などは前号既報。左に関連記事）。なお、同連合会は新風営法第四十四条に基づき、十二月二十七日に「風俗営業者の団体」として届け出たことも報告された。

懸案事項のうち会費については、会員所属オペレーター一社当たり五千円で初年度を進めることが決まった。これにより昨年十月から今年九月までの予算案が提出され、承認された。うち収入では入会金二百万円、会費七百五十万円、雑収入五百五十万円の計千五百万円となり、支出ではTAMOAへの事務委託料五百万円などが承認された。

一方、旧NAOからNAO資産の引継ぎが求められており懸案となっていたが、清算人である内田理事が「当分の間、清算人預りにしたい」旨の申し出を残し欠席したため、この問題は白紙に戻った。この過程は不可解なままである。

以上のほか、①AOUのマーク原案が決まり、AOUマーク入り「風営許可証入れ」の額ぶちを試作する、②健全性アピールポスターを作成する方向で、梅原靖三副会長へアイデアを持ち寄る、③連合会活動円滑化のため顧問代議士を設ける方向とし、その人選など会長一任とする、④JOUに協力し青少年指導員養成講座を開催する――など決まった。

上の写真は“全国連合会„第2回理事会（1月7日）のようす

実行委員も選任

〝連合会〟初のショーへ向け

〝全国連合会〟による初のショー「AOUアミューズメント・エキスポ86」は、三月五日と六日、東京・新宿のNSビルで開かれることになっており、一月二十四日に出展申込みが締切られるが、すでに〝連合会〟マークも決定（一月七日の理事会）しており、実現へ向け準備が進められている。

同ショーの委員長、駒井徳造氏によると、ショー委員には〝連合会〟の正副会長と理事の内田氏、真鍋正氏の六名で構成され、これに山田俊夫氏が同委員会監事に加わり、十二月二十日ごろ第一回会合を開いた。そこで、ショーの企画運営、開催要領、ショー実行委員の指名について駒井委員長と中西会長に一任することが決まった。その後、開催要領が発表され（本紙前号既報）、出展募集となった。ショー実行委員については十二月二十六日に指名を終え、一月十六日に第一回会合を開き、さらに細かい開催要領について検討を進めている。第二回会合は二十九日にNSビルで開き、出展社の小間位置など決める予定――としている。

連合会ショー実行委員のメンバーは次のとおり（順不同、社名略称）。

鈴木実氏（タイトー）、小形林裕通氏（友栄）、前田武徳氏（セガ社）、小倉洋海氏（テクモ）、田忠弘氏（GM商事）、田所武氏（東京マルサン）、松木一郎氏（ICM）、松浦秀雄氏（ナムコ）、相田進氏（トーゴ）、長谷博司氏（昭和鉄工）、鈴木基悦氏（ドキ）、久田益男氏（東京キャビオート）、三輪一郎氏（サンクリエイティブ）、筒井尚一氏（TAMOA）。

立体TV機完成

アイレム販売が偏向板使用の

東京と大阪で新製品発表会

アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）では一月十日、東京会場は東京販売事務所で、大阪会場は本社のある岡本興産ビルにてそれぞれプライベートショーを開き、同社TVゲーム機「バトルバード」「スペランカー」を発表した。同発表会には両会場でオペレーターら関係業者約百八十名が参集した。

「バトルバード」は二つのTVモニターと偏向ガラスを使った新システム「AX―902システム」の採用により、より高度な立体映像を実現した宇宙戦争ゲーム。

同システムでは、二つのTVモニターを横方向と上部に向けて九十度の角度で設置、それぞれのモニターの前面に偏向フィルターが置かれている。各モニターからは同じ場面でありながら少し異なる画像（右目で見た映像と左目で見た映像の違い）が映し出され、偏向フィルターを通った二つの画像が偏向ガラスにより合成される。この合成画像がもう一方の編向フィルターにより、再び分離してプレイヤーの目に映る。つまり画像の垂直光波は右目に、水平光波は左目に入り、立体効果が生まれるしくみ。

すでに同社では昨年のAMショーで試作機を出展、その後ソフトの開発を進め今回の発表会で完成品が披露された。同社独特のキャビネットになっており、ソフト、ハードの両方で新タイプのものとなっている。

「スペランカー」は地底探検を内容としたゲーム機で、米国ブローダーバンド社のパソコンゲームを許諾を得て業務用にしたもの（いずれも本号「話題のマシン」参照）。

アイレム販売の新製品発表会（1月10日、大阪会場）のもよう

共同新春交歓会

セガ社関係者

大川功氏の記念講演など多彩な催しに360人

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の関係者による「86新春賀詞交歓会」が一月九日夕方、東京・虎の門のホテルオークラにて開かれ、これにAM関係業者ら約三百六十人が参集するなど盛大な催しとなった。

これは同社の家庭用TVゲーム機などのコンシューマー製品を取扱う玩具卸、小売店の親睦会である「S&Gクラブ」（柿沼四平会長）と、同社の業務用AM機を取扱うオペレーター、ディストリビューターの親睦会「SG懇話会」（山中秀晃会長）の共同主催、同社の協賛で行なわれたもの。

同交歓会は同社会長であり同社の親会社コンピューターサービス㈱（CSK）社長でもある大川功氏の記念講演、セガ社の新製品デモンストレーション、パーティーの順で進められた。

大川氏は「ネットワーク社会と遊ビジネス」というテーマで、同氏の経営哲学、高度情報化社会におけるCSKグループの戦略などについて約一時間にわたって講演。この中で同氏は、企業経営はビジョン＝夢を持つことであり、トップだけでなく社員にも夢を描かせることが大切であること、高度情報化社会は端的に言うとあらゆる端末で結んだネットワーク社会であり、そのキーワードは〝個性化〟であることなどを説明した後、「ゲームセンターは最新の技術が集約されており情報がたくさん詰まっている。不良少年の〝たまり場〟ではなく、若者が楽しめる情報基地にすべきである」と述べた。

また新製品のデモンストレーションでは、セガ社の新マザーボード「システム16」の第一弾「メジャーリーグ」および第二弾の試作機のほか、「ウォーボール」「どきどきペンギンランド」などのTVゲーム機が展示された。さらに家庭用TVゲーム機「セガマークⅢ」および対応ソフトが各種展示されたほか、カードソフト（EPカード）の書き換え機も紹介された。

引続きパーティーに移り、冒頭セガ社の中山社長、「S&Gクラブ」の柿沼会長がそれぞれ挨拶を述べ、「SG懇話会」の山中会長が乾杯の音頭をとった。宴なかばでは助六太鼓や模擬富くじによる抽選会などのアトラクションも行なわれ、終始なごやかに進められ、盛大な催しとなった。

セガ社系「S&Gクラブ」「SG懇話会」共催の「新春賀詞交歓会」（1月9日）にて、上の写真は大川功CSK社長（セガ社会長）の記念講演のようす。下の写真はパーティーのもようで、右下（左から）セガ社中山社長、SG懇話会山中会長、S&Gクラブ柿沼会長による乾杯音頭

文庫本でゲームプレイできる「ゼビウス」発行

ナムコ制作、東京創元社発売

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社開発のTVゲーム「ゼビウス」をもとにゲームブック「スーパーアドベンチャーゲーム・ゼビウス」を著作・制作し、同書は㈱東京創元社から十二月下旬発売となった（定価四百八十円）。

これは、業務用TVゲーム機（五十八年一月発売）、家庭用（任天堂「ファミリーコンピュータ」用ゲームカートリッジは五十九年十一月発売）とともに大ヒット作となったTVゲーム「ゼビウス」のゲームストーリーをもとに、読者自身が自分の意志により本の中でゲームを進めていく、というロールプレイング（RPG）風に脚色されたゲームブックで、文庫判で作られた。

本の内容は、主人公となった読者が、未知の惑星〝ゼビウス〟にテレポートするところから始まり、TVゲームで出て来るキャラクターや怪物が次々と登場、読者はこれらを避けたり戦ったり自分でゲームを進めていき、最後は〝ゼビウス星〟の謎を解き、最大の敵〝ガンプ〟の居場所をつきとめやっつける――というもの。従来のジャンルにない〝ゲームブック〟が最近現われているが、業務用TVゲームから発達したのは、これが初めてのものになるもよう。

東京創元社から発売のゲームブック「ゼビウス」の表紙

テクモの新作展

1月9日（東京）、10日（大阪）

「ワールドカップ」テーブル型披露

㈱テクモ（旧社名＝テーカン、本社東京、柿原孝社長）では東京会場は一月九日に神田の大朋会館にて、大阪会場は翌十日に中之島のNCB会館にてそれぞれプライベートショーを開き、同社開発のTVゲーム機「ワールドカップ」のテーブルタイプを発表した。同発表会には東京、大阪両会場にオペレーターら関係業者約四百五十名が参集した。

この発表会で披露されたのは同社TVゲーム機「ワールドカップ」スタンドタイプと、それに続くテーブル型。とくに後者のテーブル型は基板セットで、スタンドタイプと同時発売となるものだが、これまでスタンドタイプしか披露していなかったため、急ぎ発表したもの。

テーブル型では同社開発の独得のコントロールパネル（操作盤）がついており、ゲーム進行のスピードに合わせるとプレイヤーはかなりの体力を要求されることになり、スポーツゲームらしさが評価されている（詳しくは本号「話題のマシン」参照）。

訂正　本紙第275号第12面のJAMMA第28回理事会の記事中、東京AVライブラリーの代表者名が「矢野徳蔵社長」とあるのは「矢野将蔵社長」の誤りでした。矢野徳造氏には大変ご迷惑をおかけしたことを深くお詫びして訂正します。

新規競技種目に、障害物を片付けて進む

「スーパーマウス」も

第6回マイクロマウス大会、優勝は山名宏治氏

自立型ロボット"マイクロマウス"による迷路脱出を競う「第六回全日本マイクロマウス大会」(日本マイクロマウス協会主催、㈱ナムコが特別協力)が十二月七日から二日間、東京・北の丸公園の科学技術館にて開かれ、山名宏治氏の「MAYROSE」が優勝したほか、新しい競技種目として「スーパーマウス競技」が披露された。

科学技術館では科学技術への理解を深めることを趣旨として、日本マイクロマウス協会との共同主催、ナムコの全面協力により五十五年以来毎秋マイクロマウス大会、マイクロボットコンテストなどの競技会、各種ロボットの展示と実演などを行なってきたが、昨年八月に茨城県・筑波の「科学万博—つくば85」会場で「85マイクロマウス世界大会」が開かれた(本紙第270号既報)関係で、今回はマイクロマウス大会だけを行なった。

マイクロマウス競技は有線や無線での交信が許されない自立型ロボットが、二百五十六区画に仕切られた迷路の一方の端から中央にあるゴールに、いかに早くたどり着くかを競うもの。

今回の大会では初日に予選が、二日目には決勝がそれぞれ行なわれた。予選には五十二台のマイクロマウスがエントリーし、うち四十三台が出走。その結果、予選の上位十一台と各地区大会優勝の五台、計十六台が翌日の決勝に進出した。なおさきの世界大会で優勝した福山マイコンクラブなど世界大会上位入賞マウスは、今回の大会では"参考出走"のみで競技には参加しなかった。

写真上は「スーパーマウス」デモ、下は久保会長(左)と優勝者山名氏

決勝大会ではエントリーマウス十六台のうち十五台が出走し、十二台が完走した。競技の結果、山名宏治氏の制作マシン「MAYROSE」が二十二秒三六というタイムで二位に約五秒差をつけて優勝。また二位は芝浦工大電気工学科の「ASTRON」、三位は渋谷俊晴氏の「KEM」で、このほかナムコ賞、協会奨励賞など八つの賞が合計十二名に贈られた。なお優勝した山名氏には、独創性あふれたハードウエアを採用しているとして特別技術賞も贈られた。

また今大会で発表されたスーパーマウス競技は、迷路の中に移動可能な障害物を置き、マウス自身がその障害物を認識して動かしゴールへの最短経路を作り出していくというもので、従来のマイクロマウス競技に比べより一段と高度な知能が要求される。同競技はさきの世界大会の後に設けられたこともあり、今回の大会では競技参加者はなくナムコの「マッピー」などによるデモンストレーションのみ行なわれた。なお同競技について事務局では「マイクロマウスの上位入賞者の多くはこのスーパーマウスに移行するはずであり、技術やアイデアなどどんな新しいものが出現するか楽しみである」としている。

また大会期間中には、学術ロボット、アマチュアロボットさらにAMロボットの展示や実演などが行なわれ、家族連れなどに大いに好評となっていた。

第6回マイクロマウス大会に伴い設けられた学術ロボ、アマチュアロボ、AMロボの展示会場入口(科学技術館2F)

論潮

ファミコン考

かつて日本国中を沸かせた「スペース・インベーダー」ブームの際、お隣りの業界であるパチンコ業界では、反発するもの参加するものなどいろいろあったが、パチンコ業界としての最も冷静な反応としては、「インベーダー」に負けないぐらい客を魅きつけるパチンコの新開発が望まれる」というものだった、と思う。その後パチンコ業界は、いわゆるフィーバー型を成功させ、AMゲーム業界の追い上げを振り切った。パチンコ業界は「遊技の結果客に景品を提供する営業」を基本にし、AMゲーム業界は決して景品を提供せず、純粋にゲームだけを楽しんでもらう営業を基本にしており、その区別は明らかである。これら業界の違いは、機械の開発から営業までノウハウがまったく異なるわけであるが、これまでのところパチンコ業界のほうがAMゲーム業界より数倍も大きく、また伝統的組織という点でもはるかにAM業界より進んでいる、と言える。

インベーダーにも負けず、ポストインベーダーにも負けず、堂々とAMゲーム業界の追い上げを振り切ったパチンコ業界から、AMゲーム業界が学ぶ点は大いにある、と言わねばならない。必要なのはつまらぬ反発や迎合ではなく、客観的な現状分析と冷静な判断なのであり、ビジネスの基本を決して見失ってはならない、ということである。

現在「ファミコン」が国内を席巻中であり、その驚くべき普及ぶりはさまざまな社会現象を生み出しつつあるが、AMゲーム業界に大きな影響を与えつつあることも事実である。「ファミコン」に客を奪われた、と嘆くオペレーターも多いが、「ファミコン」のおかげでAMゲームの良さが再評価されたと喜ぶオペレーターもいる。厳しい風営許可制で縛られる「八号営業」からすれば、自由放任の「ファミコン」はうらやましい存在になるのだろうか。

「ファミコン」に負けないAM機オペレーション、これが当面の課題となると考えられる。

社名変更

㈱グローバル・ハイテック(旧・㈱マックス製作所)=大阪市生野区巽中一の二の十二、☎七五四—一七一七、佐藤哲夫所長。

事務所移転

㈱ナムコ・大宮事務所=埼玉県大宮市宮原町三の四三二、☎(〇四八六)五二—九〇九一、笠原法夫所長。

地番表示変更

㈱北陸レジャー=福井市菅谷一の一の八、☎(〇七七六)二七—〇三三〇、大西権済社長。

遊園施設の運営をめぐる

「倫理規定」案課題に

JAPEA第26回理事会、事務局人事は会長一任

全日本遊園施設協会(本部東京、山田三郎会長、JAPEA)では十二月六日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて第二十六回理事会を開き、コピー防止のための同協会「倫理規定(案)」の検討、また兵庫県尼崎市で八月に開催される「86フェスティバルあまがさき」への同協会会員の参加申込み状況の報告などを行なった。

同協会の「倫理規定」作りについては、前回理事会で山田俊夫理事から、不当競争や競合などを防止する目的の同規定案が提案され、検討することになっていた。今回は同規定の内容について大倉治副会長から、「創造、創作物の尊重に関する項」を盛り込みたいとして、その案文が提案された。同案文を含めた同規定案に対していろいろ意見が出たが、これは同協会の「基本理念とも言える」ので慎重審議を要するということで、同規定案の内容とタイトルについて全会員の意見を聞くことになった。なおその結果は後日、正副会長会議でとりまとめ理事会で審議することになっている。

「フェスティバルあまがさき」は、尼崎市が市制七十周年を記念して開くイベントで、その遊園地部分「ゆめゆめランド」に同協会会員有志が参加することになったもの。これは同協会に「もりっこランド」での実績があることから参加要請があったもので、同協会ではもりっこランド運営委員会が検討、参加を決め、十一月三日付で会員に対し同フェスティバルへの参加申込みを募る文書を配布した。その結果、申込みは十五社あり、設置申込み機種は十三機種との報告があった。この設置機種についてはほとんどがもりっこランドに設置したものだが、まだ最終的には決まっていない。なお同フェスティバルは八月一日から二十五日間の予定で、尼崎市内の記念公園(スポーツセンター)にて開かれ、入場者数を二十万人から二十五万人と見込んでいる。

このほか同理事会では①事務局人事について増員を検討したが、結論は会長に一任となった。②第二十三回AMショーの決算報告があり、剰余金のうちJAMMAと配分される同協会の分について検討した結果、全額を同協会の収入とし協会活動費にあてることで了承となった(前回どおり)。③同協会の「協会案内」は作成する方向で検討を進めることになった。④もりっこランドの決算報告があった。⑤同協会新年懇親会を開くことになり、これはその後、一月二十二日に熱海で実施する旨通知されている。

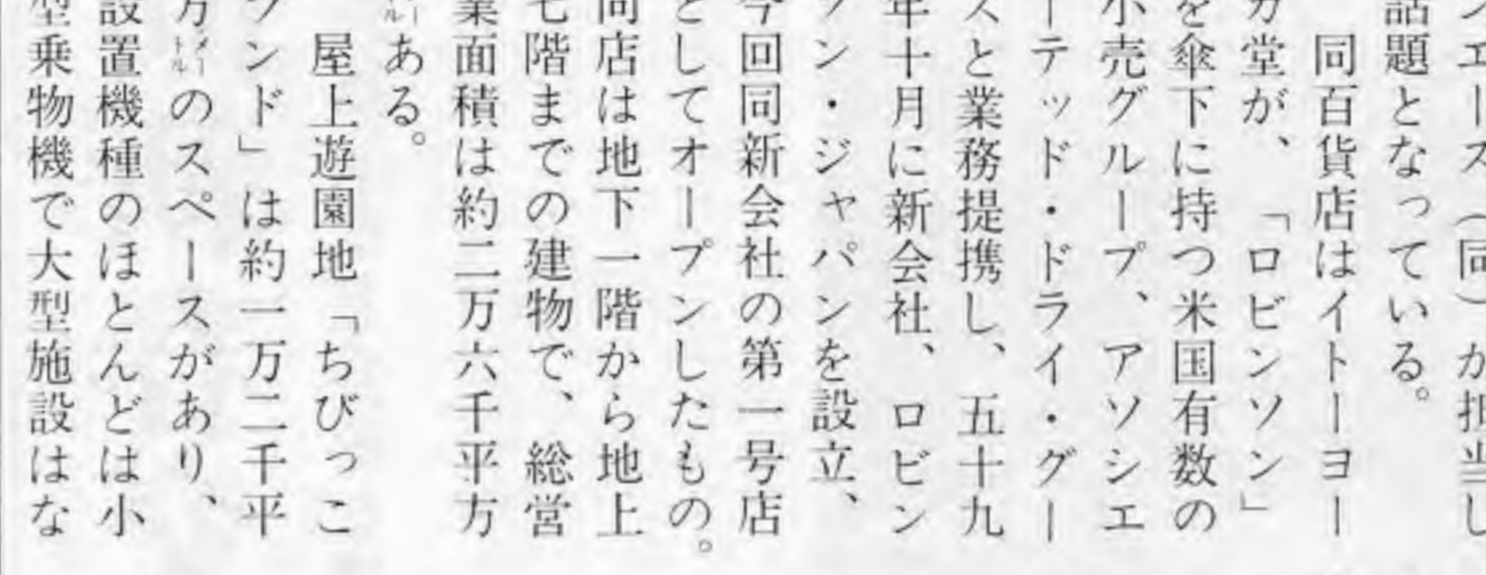
ロビンソン1号店(春日部)屋上の

ちびっこランド

乗物機中心でサンエース運営

埼玉県春日部市に、米国有数のデパートである「ロビンソン」のノウハウを導入した百貨店「ロビンソン春日部」が十一月二十八日にオープン、同店の屋上遊園地「ちびっこランド」の運営を、三精輸送機㈱(本社大阪、前田完一社長)のオペレート部門の子会社、㈱サンエース(同)が担当し話題となっている。

同百貨店はイトーヨーカ堂が、「ロビンソン」を傘下に持つ米国有数の小売グループ、アソシエーテッド・ドライ・グーズと業務提携し、五十九年十月に新会社、ロビンソン・ジャパンを設立、今回同新会社の第一号店としてオープンしたもの。同店は地下一階から地上七階までの建物で、総営業面積は約二万六千平方メートルある。

屋上遊園地「ちびっこランド」は約一万二千平方メートルのスペースがあり、設置機種のほとんどは小型乗物機で大型施設はないため、かなり余裕を持ったレイアウトになっている。なおゲーム機関係はプライズマシンとアーケードゲーム機が数台のみで、TVゲーム機は設置されておらず、同ロケーションは風営対象外とされている。これは近くに市立図書館があって風営法の営業制限地域に入るので、風営対象にならないような機械構成にしているとのことだが、実際には商業地域になるので制限地域から外れているのではないかとも言われており、"風営"との関係はあまり明らかではない。

ちびっこランドに登場した朝日エンジニアリングの「ロケット号」

いずれも「ちびっこランド」にて、下はゲーム機設置のもよう

設置機種はレール走行式乗物機一台、定置型(回転式含む)乗物機約三十台、動物のぬいぐるみ式乗物三台、バッテリーカー七台、エアーアクション遊具一台、ゲーム機数台のほか、アスレチックやトランポリン、ミニサイクルなどを設置した"ちびっこ村"がある。その主なものは次のとおり。

「ロケット号」(朝日エンジニアリング製)=二人乗り五両編成で、レール全長百十メートル。メルヘン調のデコレーションが雰囲気を盛り上げている。利用客は乗車券を買って乗る。「サファリパーク」(タスコ製)=エアーマットに同社"ファファ"のキャラクター(キリン、象、ライオン)を配した遊具。「ちびっこ村」=入場料制でトランポリンやブランコなどを自由に利用できる。この方式は同社が東京・昭島市のSCロケ「エスパランド」で実験的に採用し好評を得ているもので、これをここでも採用してみたとのこと。なおアスレチックはデンマークのラボ社製で、滑り台やはしご、ネットなどを組合わせた独特のもので、屋上遊園地での設置はこれが初めてだそうだ。

なおゲーム機は現在、ナムコ「ポカスカ探検隊」、こまや「虫とりゲーム」「坊主めくり」「どきどきロボット」、タイトー「ダブルチャンス」、カトウ製作所「メルヘン電話ボックス」の六機種のみ設置されている。

このような小型乗物機中心のロケは同社としては初めてとのことで、同社では「乗物機は寿命が長いし、ロケの改装が簡単にできるなどのメリットはあるが、当初は成功するかどうか不安があった。しかしオープン以来約一ヵ月間を見ると、冬場のこの時期としては予想以上の売上げがあり好調。今後の問題は雨のシーズンをどう克服するかだ」としている。

新風営法以外にも法的規制

新風営法により「八号営業」としていわゆる「ゲームセンター等」がさまざまな規制を受けているが、新風営法以外にも地方自治体によっては「青少年条例」においてゲーム機設置営業に対する規制を定めているものがあり、該当する都道府県でゲーム機設置営業を行なうオペレーターはこれら「青少年条例」にも十分注意を払って健全営業を行なうことが望まれている。

「青少年条例」は昭和二十五年五月に全国で初めて岡山県条例が制定されて以来、長野県を除く四十六都道府県においてすでに制定されている。また長野県では長野市が市条例を制定しているため、青少年条例は全国的にカバーされていることになる。これらの条例は青少年の保護、健全育成などを目的にしたもので、この目的を阻害するものに対して規制を加えようとするもの。

本紙の調べによると六十年十二月現在、四十六都道府県の半数以上の条例においてゲーム機設置営業に対するなんらかの規制を定めている。今回の新風営法施行に伴ない、半数以上の青少年条例が改正され、その結果青少年条例によるゲーム機設置営業規制は大幅に緩和されたが、いぜんとして青少年にとって好ましくないとされる遊技機を「有害遊技機」として青少年の遊技制限を定めているもの、業者側自主規制の制定や届出の義務などを規定しているものがある。新風営法と同じくこれら青少年条例による規制も当然効力を有するものであり、これらに十分注意して営業を行なう必要がある。

青少年条例によるゲーム機設置規制の概略については本紙第274号で報じたが、今回はさらに詳しく、編集部による解説とともに、ゲーム機設置営業に関連した条例の条文のうち代表的なものを抜粋しておいた。なおこれらの規制がある都道府県においてゲーム機設置営業を行なっている場合、さらに詳しくは各自治体の担当課に問合せる必要がある。

一般論から言えることは、スロットマシンなどの〝著しく射幸心をそそるおそれのある営業〟に使用されやすい遊技機で子どもに遊ばせてよいかどうか、が問題となるところであるが、新風営法の側からはこの点について放任し、一部の青少年条例でこの面から規制を加えている――ということになる。業界サイドでも、この点に関して地域社会に対し十分納得できるガイドラインを設け、厳守することが強く望まれている。

青少年条例による各地ゲーム機設置営業規制

望まれる自主規制の強化と徹底

長野を除く四十六都道府県により制定されている青少年条例は名称はさまざまながら、その目的とするところは青少年の保護および健全育成などであり、これを阻害する有害環境に対して規制を加えていくもの。これら青少年条例で言う「青少年」とは、ほぼ一般的に「十八歳未満の者」を指している。うちさらに、「六歳未満の者や婚姻した女子を除く」（滋賀）とするものもある。青少年条例の規定の方法もさまざまであるが、ほとんどの条例では地方自治体の責務、各都道府県民の責務、営業を行なう者の責務などについてそれぞれ規定されている。うち営業を行なう者の責務として規制の主な対象となっているのは、有害な興行や広告物、図書などだが、なかにはゲーム機設置営業（場）に対するなんらかの規制事項を盛り込んだものがある。

ゲーム機設置営業（場）に関する規定としては、とくに射幸心誘発行為の禁止などに関連して定めたものが多く、なかには青少年にとって好ましくない遊技機を「有害遊技機」として指定、それによる青少年の遊技制限などを盛り込んだもののほか、深夜における営業所への立入制限、営業者の自主規制の義務などを定めている。

六十年十二月現在、ゲーム機設置営業に対する規制状況は左頁の一覧表のとおりで、青少年条例で遊技機（場）に対するなんらかの規制を盛り込んでいるものが北海道をはじめ二十七もあり、全体の半数を超えている。このうち青少年の射幸心を誘発するゲーム機を「有害遊技機」として、青少年の遊技制限を定めた条例は青森、栃木、滋賀、岡山、広島、長崎の六県である。

またゲーム機設置営業場への深夜立入制限を盛り込んだものは京都をはじめ二十二もある。なお「深夜」についてはいずれも午後十一時からとなっているが、その時間帯は都道府県により翌日の日出時まで、翌日の午前四時まで、翌日の午前五時まで――の三通りの解釈がなされている。さらに業者の自主規制の義務やその届出などを規制したものが大阪など十一。このほかほとんどの都道府県では条例の遵守、徹底のための立入調査を行なうことや、罰則の規定などもなされており、うちゲーム機設置営業に関する罰則を定めているのは和歌山をはじめ全部で十三ある。

新風営法に伴ない緩和

青少年条例においてゲーム機設置営業に関する規定が初めて盛り込まれたのは富山県条例（五十二年三月改正、同年十月施行）で、同条例では著しく射幸心を誘発するゲーム機があれば「有害遊技機」に指定し、これを青少年に使用させないことを定めた。続いて岡山、滋賀、和歌山などで同じような規制を盛り込んだ条例が制定されたが、これら条例で規定しているのは、業界側が四十八年十二月に警察庁の指導のもとに制定した「メダルゲーム場運営基準」の趣旨に合わせたもので、「有害遊技機」とはスロットマシンなどのメダルゲーム機を指している。従って業者が同基準を遵守さえすれば、ゲーム場がたまり場化したり非行の温床となることはあり得ないが、業界全体として同基準の徹底を欠いたことなどから、その後もゲーム機設置営業に対する規制を盛り込んだ条例が増加。五十九年七月現在ではゲーム機設置営業に関するなんらかの規制を定めたものが三十一、うち「有害遊技機」を指定、青少年の遊技制限を定めたものは十一にも達し、さらに増加の傾向を見せていた。

しかしながらこのような状況の中で、このほど旧風営法が新風営法（「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」）と法改正されたことに伴ない、半数以上の府県で青少年条例を改正。とくに新風営法で「八号営業」としていわゆる「ゲームセンター等」が新たに規制されたことから、なかには青少年条例によるゲーム機設置営業の規制条文を全文削除するところもあり、全体的に同条例による規制は大幅に緩和されたが、それでもいぜんとして前述のとおり青少年にとって好ましくないとされるゲーム機を「有害遊技機」として指定しているものがある。

ゲーム機（場）と射幸心

さて遊技機（場）に関する規制では射幸心誘発行為の禁止を定めているものが多い。岩手県の青少年のための環境浄化に関する条例、福島県青少年健全育成条例、新潟県青少年健全育成条例などでは単に「非行誘発行為の防止」として射幸心誘発行為の禁止を挙げているだけで具体的な内容は示されていない。さらに岡山県青少年保護育成条例では「有害施設等への入場禁止」として、射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる「有害施設」または「場所」には青少年を入場させてはならないと規定している。

射幸心の誘発行為の禁止などに関連してとくに「有害遊技機」などの指定をしているのは前述のように六県であるが、うち青森、栃木、広島、長崎の四条例ではすべてのゲーム機設置営業を対象にして規制しているのに対し、滋賀、岡山両条例では「八号営業」を除くゲーム機設置営業につい

青少年条例の制定年月日と名称、関連事項の有無

関連事項（注、○印は条例および条例施行規則によるもの。△印は条例でなく要綱によるもの）

都道府県	最終改正	施行	名称	遊技機（場）に関する条文	有害遊技機（場）等の規定	深夜における立入制限	自主規定制定の義務	罰則
北海道	53・3・31	53・7・1	北海道青少年保護育成条例	○		○		○
青森県	59・12・22	60・2・13	青森県青少年健全育成条例	○	○	○	○	
岩手県	54・12・21	55・7・1	青少年のための環境浄化に関する条例	○		○	○	
宮城県	60・7・10	60・11・1	青少年保護条例					
秋田県	59・12・21	60・2・13	秋田県青少年の健全育成と環境浄化に関する条例					
山形県	59・12・27	59・12・27	山形県青少年保護条例	△		△		
福島県	59・12・25	60・2・13	福島県青少年健全育成条例	○		○		
東京都	39・8・1	39・10・1	東京都青少年の健全な育成に関する条例	○		○		○
茨城県	59・12・24	60・2・13	茨城県青少年のための環境整備条例				○	
栃木県	59・12・27	60・2・13	栃木県青少年健全育成条例	○	○	○	○	
群馬県	57・10・5	58・1・1	群馬県青少年保護育成条例	○		○		
埼玉県	59・12・25	60・2・13	埼玉県青少年健全育成条例	○				
千葉県	59・12・14	60・2・13	千葉県青少年健全育成条例					
神奈川県	59・12・27	60・2・13	神奈川県青少年保護育成条例					
新潟県	52・3・31	52・7・1	新潟県青少年健全育成条例			○		
山梨県	52・12・22	53・4・1	青少年保護育成のための環境浄化に関する条例					
長野県	（長野	市）	（制定予定なし、行政指導による）					
静岡県	59・7・16	59・8・1	静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例	○				
富山県	59・12・22	60・2・13	富山県青少年保護育成条例				○	
石川県	59・12・21	60・2・13	石川県青少年健全育成条例					
福井県	59・12・24	60・2・13	福井県青少年愛護条例	○				
岐阜県	58・3・25	58・6・1	岐阜県青少年保護育成条例					
愛知県	59・12・24	60・2・13	愛知県青少年保護育成条例					
三重県	59・3・29	59・4・1	三重県青少年健全育成条例					
滋賀県	59・12・22	60・2・13	滋賀県青少年の健全育成に関する条例	○	○		○	
京都府	59・12・26	60・2・13	青少年の健全な育成に関する条例	○		○		○
大阪府	59・12・22	60・2・13	大阪府青少年健全育成条例	○			○	
兵庫県	59・12・20	60・2・13	青少年愛護条例					
奈良県	57・12・28	58・4・1	奈良県青少年の健全育成に関する条例	○		○		○
和歌山県	59・12・20	60・2・13	和歌山県青少年健全育成条例	○		○		○
鳥取県	57・12・21	58・1・1	鳥取県青少年健全育成条例				○	
島根県	60・3・22	60・7・1	島根県青少年の健全な育成に関する条例					
岡山県	59・12・28	60・2・13	岡山県青少年保護育成条例	○	○	○		○
広島県	59・12・25	60・2・13	広島県青少年健全育成条例	○	○	○	○	
山口県	59・12・26	60・4・1	山口県青少年健全育成条例					
徳島県	56・12・1	57・4・1	徳島県青少年保護育成条例	○		○		○
香川県	60・3・30	60・4・10	香川県青少年保護育成条例	○		○		○
愛媛県	56・3・20	56・4・1	愛媛県青少年保護条例	○		○	○	
高知県	60・3・23	60・3・23	高知県青少年保護育成条例				○	
福岡県	53・12・25	54・3・1	福岡県青少年保護育成条例	○				
佐賀県	58・12・24	58・12・24	佐賀県青少年健全育成条例	○		○		○
長崎県	56・4・1	56・7・1	長崎県少年保護育成条例	○	○	○		○
熊本県	60・3・19	60・6・1	熊本県少年保護育成条例	○		○		○
大分県	59・12・25	60・2・13	青少年のための環境浄化に関する条例					
宮崎県	59・3・31	59・3・31	宮崎県における青少年の健全な育成に関する条例					
鹿児島県	58・3・23	58・7・15	鹿児島県青少年保護育成条例	○		○		○
沖縄県	58・10・17	59・2・1	沖縄県青少年保護育成条例	○		○		○

てのみ規制している。まず滋賀県青少年の健全育成に関する条例では、ゲーム機の構造またはプレイの方法から判断して著しく青少年の射幸心を誘発または助長するものを「有害遊技機」として青少年の遊技を制限しているが、具体的な機種名は挙げず単に概念的に規定しているだけである。

また「有害遊技機」の定義とともにその機種も指定しているものがあり、それらはすべてメダルゲーム機が「有害遊技機」に当たるとしている。長崎県少年保護育成条例では、メダルゲーム機を「有害遊技機」に指定し、それらを設置した「特定施設」または「特定場所」への青少年の入場を禁じている。また栃木県青少年健全育成条例では技術介入性のないメダルゲーム機を「有害遊技機」とするひとつの解釈基準を示している。

さらにこれらメダルゲーム機のほかゲーム内容により一部のTVゲーム機にも規制を加えた条例があり、例えば青森県青少年健全育成条例や広島県青少年健全育成条例などでは、粗暴性や残虐性を助長させるようなゲーム機に対する青少年の遊技制限などを制定している。これらは五十三年の「デスレース」問題を踏まえて青少年条例に反映されたものだが、具体的には判然としない。さらに青森県条例ではそれに加え、メダルゲーム機のほか「インベーダーゲーム機等」が青少年の射幸心をあおり、青少年の金銭濫費につながるとしている。これはかつてのインベーダーブームを反映して規定されたものだが、「インベーダーゲーム機等」とはどのような機種を指すのかはっきりしない面がある。

営業場所への立入制限

またゲーム機設置営業所への立入制限については、静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例などのように射幸心をそそるおそれのある遊技場への立入禁止や、さきの「有害遊技機」設置営業所への立入禁止などを定めているほか、約半数の条例で深夜における青少年の入場禁止を規定している。なお「深夜」の時間帯については前述のように三通りの規定があるが、いずれも午後十一時からを深夜とすることでは共通している。深夜の入場制限については新風営法で、「十八歳未満の者」の午後十時以降「八号営業」所への入場を禁止している。従って青少年条例によるこの規制は「八号営業」を除くゲーム機設置営業所について適用されることになる。さらに京都府の青少年の健全な育成に関する条例、和歌山県青少年健全育成条例などのようにメダルゲーム機を設置した営業所についてのみ深夜の入場を禁止しているものもある。

このほか宮城県の青少年保護条例では風俗営業所への青少年同伴の禁止を規定しているが、「八号営業」については除くことが明記されている。さらに福井県青少年愛護条例では、風俗営業所および風俗関連営業所への青少年の立入禁止を規定しているが、同条例の場合は「八号営業」を除くとする明確な表示がなされておらず、誤解を招くおそれがある。

ゲーム機設置営業者に対する自主規制は十一の条例で定められているが、その多くは岩手県の青少年のための環境浄化に関する条例のように、青少年の健全育成に対する阻害防止を規定している。なかでも大阪府青少年健全育成条例では、ゲーム機設置営業を含め六業種を「自主規制対象業者」とし、これらの業者は自主規制の規約などを設定し遵守するとともに、設定した自主規制は（変更、廃止も含め）知事に届け出なければならない旨を規定、その届出がない場合は「府の基準」を設定することを定めている。

このほかゲーム機設置営業者に対する遵守事項を規定したものがある。埼玉県青少年健全育成条例では青少年非行防止の努力を義務づけており、具体的にゲーム場にいる青少年に注意し、さらに青少年の喫煙、飲酒などのないようにしなければならないことを定めている。また福井県条例では、営業所内における青少年補導への協力義務を盛り込んでいる。

以上のように新風営法改正に伴なって青少年条例によるゲーム機設置営業の規制は大幅に緩和されたとは言え、それでも半数以上の都道府県においてなんらかの規制をしており、なかにはいぜんとしてメダルゲーム機などを「有害遊技機」として指定し、青少年の遊技制限を盛り込んでいるものがある。

問題の「有害遊技機」

なぜメダルゲーム機などが「有害遊技機」とされるのか、という原因をたどっていくと、これまでスロットマシンなどメダルを払い出すゲーム機で、現実に賭博が行なわれてきたという経緯がある。しかし最近では、メダルなどに代わりクレジット（メーター）で賭博を行なうケースが多くなっているとされており、これらクレジット換金式の賭博に対して、メダルゲーム機だけの規制では対応できないのではないか、という指摘がある。

これら青少年条例が対応しようとする「有害遊技機」が賭博との関係で論じられるのであれば、当然こうした遊技機を使用する賭博犯の実態把握を基本に行なわれなければならないはずである。行政ばかりに頼らず、業界側が率先して、こうした問題に取組み、地域社会に十分に協調していくことが望まれている、と言える。

資料・青少年条例（ゲーム場との関連分を抜粋）

例 北海道青少年保護育成条例

（深夜における興行場等への立入りの禁止）

第十二条の二 興行者及び設備を設けて客に遊戯またはスポーツを行わせる営業であって規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜において、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2 興行者等は、深夜において営業を営む場合は、知事の定めるところにより、当該営業の場所に、青少年の入場を禁止する旨の掲示をしなければならない。

例 青森県青少年健全育成条例

（遊技機営業）

第十六条 遊技機を設けて客に遊技をさせる営業を営む者は、遊技機の構造及び当該遊技機による遊技の方法からみて、当該遊技機による遊技が青少年の粗暴性又は残虐性を助長し、かつ、青少年の健全な育成を阻害するおそれがあると認められるときは、青少年に当該遊技機による遊技をさせないように努めなければならない。

2 遊技機を設けて客に遊技をさせる営業を営む者は、青少年にその営業場所において遊技機による遊技のため金銭の濫費をさせないように努めなければならない。

（深夜興行等）

第十九条 興行を行う者又は設備を設けて客に遊技若しくはスポーツをさせる営業を営む者は、深夜（午後十一時から翌日の日の出の時までをいう。以下同じ。）において、正当な理由がある場合を除き、その営業場所に青少年を客として立ち入らせないように努めなければならない。

（適用除外）

第十九条の二 第十三条第一項若しくは第二項、第十四条、第十六条又は第十七条の規定は、風俗営業等の規則及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）第二条第四項の風俗関連営業（以下「風俗関連営業」という。）同条第一項の風俗営業（以下「風俗営業」という。）又は設備を設けて客に飲食させる営業（風俗関連営業又は風俗営業に該当するものを除く。以下同じ。）を営む者が法第二十二条第四号（法第三十二条第三項において準用する場合を含む。）又は第二十八条第五項第三号の規定に違反する行為に引き続いてその営業場所において行う青少年に対する指定図書類の販売等の行為については、適用しない。

2 第十五条、第十八条又は前条の規定は、風俗営業、風俗関連営業又は設備を設けて客に飲食を させる営業を営む者が行う法第十六条（法第二十八条第六項において準用する場合を含む。）、法第二十八条第六項において準用する法第十八条、法第二十八条第五項第三号又は第二十二条第四号（法第三十二条第三項において準用する場合を含む。）の規定に違反する行為については、適用しない。

（自主規制）

第二十一条 第十三条第二項、第四項及び第六項、第十四条第二項、第十五条第二項並びに第十六条から第十九条までの規定（以下「自主規制に関する規定」という。）に従って自主規制に努める者は、当該自主規制に当って互いに協力するように努めなければならない。

2 前項に規定する者の団体は、自主規制についての具体策を定め、その内容を構成員に周知徹底させるとともに、知事に報告するように努めなければならない。

3 知事は、自主規制に関する規定に従った自主規制に努めていない者及びその団体に対し、自主規制に努めるよう要請することができる。

（岩手県）青少年のための環境浄化に関する条例

（その他の自主規制）

第八条 第三条から前条までに規定するもののほか、物品の販売又はサービスの提供（以下「物品の販売等」という。）を業とする者は、物品の販売等に関し青少年の健全な育成を阻害することのないように努めなければならない。

（非行誘発行為の抑制）

第九条 何人も、青少年に対し次に掲げる行為をしないように努めなければならない。

（第一号、第二号略）

三 善良の風俗を害するおそれのある場所に立ち入らせること。

四 射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

（第五号略）

六 深夜（午後十一時から翌日の午前四時までの間をいう。以下同じ。）に正当な理由がなく興行場、遊技場等に立ち入らせること。

例 （宮城県）青少年保護条例

（風俗営業等を行う場所への同伴の禁止）

第十二条 何人も、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第二条第一項に規定する風俗営業又は同条第四項に規定する風俗関連営業を行う場所（以下「風俗営業等を行う場所」という。）に青少年を同伴してはならない。ただし、日出時から午後十時までの時間内における同法第十八条に規定するダンス教授所等への青少年の同伴（同法第二条第一項第八号の営業に係る営業所については、日出時から午後六時までの時間内における十六歳未満の者の同伴）については、この限りでない。

東京都青少年の健全な育成に関する条例

（深夜における興行場等への立入り制限等）

第十六条 興行場を経営する者及びその代理人、使用人その他の従業者並びに設備を設けて客にボーリング、スケートまたは水泳を行わせる営業を営む者（以下「ボーリング場等経営者」という。）及びその代理人、使用人、その他の従業者は、深夜（午後十一時から翌日午前四時までの時間をいう。以下同じ。）に

おいては、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2 興行場を経営する者及びボーリング場等経営者は、深夜において営業を営む場合は、当該営業の場所の入口の見やすいところに、東京都規則で定める様式による掲示をしておかなければならない。

例 栃木県青少年健全育成条例

（営業者の自主規制）

第九条 （第一項、第二項略）

3 前二項に規定するもののほか、物品の販売（自動販売機により物品を販売する場合を含む。）又はサービスの提供を業とする者は、相互に協力し、自主的方法を講じることにより、青少年の健全な育成を阻害することのないように努めなければならない。

（有害遊技の指定及び制限）

第十五条 知事は、遊技機を使用する遊技（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第七号に規定する営業の営業所で行う遊技を除く。）が遊技機の構造及び遊技の方法から著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、速やかに審議会の意見を聴いて当該遊技を青少年に有害な遊技として指定することができる。

2 遊技機を設置し、客に遊技をさせる営業（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第二条第一項第七号に規定する営業を除く。）の営業者又は管理者は、前項の規定により指定された遊技（次項において「有害遊技」という。）を青少年にさせてはならない。

3 何人も、青少年に有害遊技をさせないように努めなければならない。

（深夜外出等の制限）

第二十一条 （第一項、第二項略）

3 興行を主催する者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業者は、深夜に興行又は営業を行う場合は、入場しようとする者の見やすい箇所に知事が規則で定めるところにより、深夜に青少年の入場を禁じる旨を掲示するとともに当該興行又は営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

例 埼玉県青少年健全育成条例

（遊技機設置場所における非行の防止）

第二十二条 テレビゲーム機、スロットマシンその他の遊技機を設置して客に遊技をさせる営業（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第七号に規定する営業を除く。）を行う者及びその営業を行う場所を管理する者は、当該場所において、青少年が喫煙、飲酒その他の非行をしないようその防止に努めなければならない。

例 新潟県青少年健全育成条例

（非行誘発行為の防止）

第二十二条 何人も、青少年に対し、次の各号に掲げる行為をしないよう努めなければならない。

（第一号略）

二 正当な理由がある場合のほか、深夜（午後十一時から翌日の日の出時までの時間をいう。）に外出させ、又は興行若しくは営業を営む場所に立ち入らせること。

（第三号略）

四 射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

五 善良な風俗を害するおそれのある場所に立ち入らせること。

静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例

（射幸心を誘発する遊技場への立入禁止）

第十三条 保護者は、その監護する青少年に対し、ぱちんこ屋、スマートボール場、射的場、まあじゃん屋その他の遊技場で設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせるものに入場させないように努めなければならない。

福井県青少年愛護条例

（風俗営業を行う場所等への立入り制限）

第十五条 何人も、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第二条第一項に規定する風俗営業または同条第四項に規定する風俗関連営業を行う場所その他設備を設けて、客に飲食させる営業を行い、青少年の健全な育成を阻害するおそれのある場所に、正当な理由のない限り、青少年を立ち入らせないように努めなければならない。

（遊技業を営む者の責務）

第十五条の二 設備を設けて客に遊技をさせる営業を営む者は、当該営業所内における青少年の補導に協力する等青少年の健全な育成に努めなければならない。

滋賀県青少年の健全育成に関する条例

（業者の自主規制）

第十条 図書等を取り扱い、または興行を主催する者その他この条例の規定の適用を受ける業者は、県および市町村の行う社会環境を浄化するための施策に協力するとともに、相互に協力して自主的な規制措置を講じることにより、青少年（六歳以上十八歳未満の者をいい、婚姻した女子を除く。以下同じ。）の健全な育成を阻害することのないように努めなければならない。

（有害遊技の制限）

第十八条 遊技機を設置して遊技をさせることを業とする者（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第七号および第八号に規定する営業を営む者を除く。次項において同じ。）およびその管理者は、青少年に射幸心を誘発するおそれのある遊技機により遊技をさせないように努めなければならない。

2 知事は、遊技機の構造および遊技の方法が著しく青少年の射幸心を誘発し、または助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、その遊技機を設置して遊技をさせることを業とする者またはその管理者に対して、青少年の立入り禁止または遊技方法の改善その他必要な措置を命ずることができる。

（京都府）青少年の健全な育成に関する条例

（深夜における興行場等への入場制限）

第二十三条 興行（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第四項第二号に規定する営業に係る興行を除く。）を主催する者又は設備を設けて客に遊技を行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下この条において「興行者等」という。）は、正当な理由がある場合を除き、深夜においてその興行又は営業の場所に青少年を入場させてはならない。

2 興行者等は、深夜において興行又は営業を行う場合は、規則で定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に、深夜は青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

青少年の健全な育成に関する条例施行規則

（深夜の入場を制限する営業の指定等）

第二条 条例第二十三条第一項の規則で定める営業は、次の各号に掲げるものとする。

一 硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせるもの（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第八号に規定するものを除く。）

（第二号略）

例 大阪府青少年健全育成条例

（営業を営む者の責務）

第五条 物品の製造又は販売を業とする者、役務の提供を業とする者その他の営業を営む者は、その営業について、社会的責任を自覚し、青少年の健全な育成に配慮するよう務めなければならない。

（自主規制の規約の設定等）

第十条 次に掲げる者又はその組織する団体は、当該者がその営業に関し、青少年の健全な成長を阻害することのないようにするため遵守すべき基準についての協定又は規約（以下「自主規制の規約等」という。）を締結し、又は設定するよう努めなければならない。

（第一号から第四号まで略）

五 設備を設けて客に遊技をさせることを業とする者（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第二条第一項第七号に掲げる営業を営む者を除く。）

（第六号略）

2 前項に規定する者（以下「自主規制対象業者」という。）又はその組織する団体は、自主規制の規約等を締結し、又は設定したときは、速やかに、当該自主規制の規約等の内容その他の規則で定める事項を知事に届け出なければならない。その届出に係る事項を変更し、又はその届出に係る自主規制の規約等を廃止したときも、同様とする。

3 知事は、前項の規定による届出があつた場合には、速やかに、その届出事項を公示しなければならない。

大阪府青少年健全育成条例施行規則

（自主規制の規約等に係る届出事項）

第二条 条例第十条第二項の規則で定める事項は、次に掲げる事項とする。

一 自主規制対象業者が条例第十条第一項に規定する協定を締結した場合にあつては、当該協定に参加した自主規制対象業者の氏名（法人にあつては、名称及び代表者の氏名）及び住所

二 自主規制対象業者の組織する団体が条例第十条第一項に規定する規約を設定した場合にあつては、当該団体の名称、主たる事務所の所在地及び電話番号並びに代表者の氏名

三 自主規制の規約等に参加している自主規制対象業者（以下「自主規制参加業者」という。）の氏名（法人にあつては、名称及び代表者の氏名）並びに主たる事務所の所在地及び電話番号

四 自主規制参加業者の営業所の名称、所在地及び電話番号（自動販売機により図書類を販売する場合にあつては、当該自動販売機の設置場所）

五 自主規制の規約等の内容及び実施年月日

（自主規制の規約等に係る届出）

第三条 条例第十条第二項の規定

による届出は、次の各号に掲げる場合の区分に応じ、当該各号に定める書類を提出して行なわなければならない。

一 自主規制の規約等を締結し、又は設定した場合 自主規制の規約等設定（締結）届出書（様式第一号）

二 自主規制の規約等の届出に係る事項を変更した場合 自主規制の規約等変更届出書（様式第二号）

三 自主規制の規約等を廃止した場合 自主規制の規約等廃止届出書（様式第三号）

2 前項の書類の提出部数は、正本一部及び写し一部とする。

和歌山県青少年健全育成条例

（保護のための通報等）

第十条 旅館、興行場、飲食店、遊技場その他これらに類する業を営む者及びこれに従事する者は、当該営業の施設において青少年が喫煙、飲酒、有害薬品類の使用等の不健全な行為をし、又は青少年に対し、その福祉を害する行為等がなされ、若しくはなされようとしているときは、これを防止するため当該行為者に注意を与え、説得し、必要に応じ、保護者又は関係機関に通報する等青少年の保護に努めなければならない。

（関係業者等の自主規制）

第十二条 興行を主催する者、図書等を取り扱う者、刃物類（銃砲刀剣類所持等取締法（昭和三十三年法律第六号）の適用を受ける刀剣類を除く。以下同じ。）若しくは器具類を販売する者（以下「興行者等」という。）、広告物を掲示し、若しくは管理する者又は遊技場を営む者は、相互に協力し、青少年の健全な育成を害しないよう自主的な措置を講じなければならない。

（夜間の興行等への立入禁止）

第二十条 興行者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、夜間（午後十時から午前四時までの間をいう。以下同じ。）に営業を営む場合は、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2 興行者等は、夜間に営業を営む場合は、あらかじめ、規則で定めるところにより、当該営業の場所に入場しようとする者の見やすい箇所に、青少年の夜間における入場を禁止する旨の掲示をしなければならない。

和歌山県青少年健全育成条例施行規則

（夜間の興行等の指定等）

第七条 条例第二十条第一項に規定する知事が定めるものは、次に掲げる営業とする

一 風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条に規定する風俗営業以外の営業で、硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技をさせるもの。

二 設備を設けて客に水泳、スキー、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング又はアーチェリーを行なわせるもの

2 条例第二十条第二項に規定する掲示は、午後十時以降にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了するまでの間、別記第四号様式によってしなければならない。

岡山県青少年保護育成条例

（営業者等の自主規制）

第九条 図書を取り扱う業者、興行を主催する者、がん具、薬品類その他の物品を販売する者、広告物を掲示し、又は管理する者、遊技場を営む者その他営業を営む者は、相互に協力し、青少年の健全な育成を害さないよう自主的な措置を講じなければならない。

（深夜における興行場等への入場禁止）

第十三条 興行を主催する者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が別に定めるものを営む者（次項において「興行者等」という。）は、深夜において、正当な理由がある場合を除き、その興行又は営業の場所に青少年を入場させてはならない。

2 深夜において興行又は前項の営業が行われる場合は、興行者等は、知事が別に定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に深夜は青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

（有害施設等への入場禁止）

第十四条 次に掲げる営業（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第八号又は同条第四項第三号若しくは第四号の営業を除く。）で、青少年の健全な育成を害するおそれがあるものとして知事が別に定めるものを営む者は、青少年を当該営業を営む施設又は場所に入場させてはならない。

（第一号略）

二 設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業

（第三号略）

2 前項の営業を営む者は、知事が別に定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

岡山県青少年保護育成条例施行規則

（深夜における入場禁止営業の指定等）

第五条 条例第十三条第一項の知事が別に定める営業は、設備を設けて客にスケート、卓球、庭球、野球の打撃練習、ゴルフの練習、たまつき、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの

2 条例第十三条第二項の規定による掲示は、深夜にわたる興行又は営業が行なわれる日の午後五時から当該興行又は営業の終了時までの間、様式第二号により行わなければならない。

広島県青少年健全育成条例

（図書類の販売等に係る自主規制）

第十六条 図書類の販売又は貸付けを業とする者は、図書類の内容の全部又は一部が次の各号のいずれかに該当すると認めるときは、当該図書類を青少年に販売し、頒布し、贈与し、交換若しくは貸付けをし、又はこれを青少年に見せ、聴かせ、若しくは読ませないように努めなければならない。

（第一号略）

二 青少年の粗暴性又は残虐性を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれのあるもの

（遊技機による営業に係る自主規制）

第二十二条 遊技機を設置して客に遊技をさせることを業とする者は、遊技機がその構造及び遊技の方法からみて、第十六条第二号に該当すると認めるとき又は青少年の射幸心を誘発し、若しくは助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、当該遊技機により青少年に遊技をさせないように努めなければならない。

（深夜営業に係る自主規制）

第二十四条 興行を主催する者及び設置を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業を営む者は、深夜において、正当な理由がある場合を除き、その興行又は営業を営む施設又は場所に青少年を入場させないように努めなければならない。

（自主規制の相互協力）

第二十五条 図書類の販売又は貸付けを業とする者、興行を主催する者、がん具刃物類の販売を業とする者その他営業を営む者は、相互に協力し、自主的方法を講ずることにより、当該営業に関して青少年の健全な育成を阻害することのないように努めなければならない。

（自主規制の指導等）

第二十七条 知事は、この章に定める自主規制の実があがるようにするため、営業を営む者その他関係者に対して必要な指導又は助言を行うことができる。

長崎県少年保護育成条例

（深夜興行等への入場禁止）

第十四条 興行を行う者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜、当該興行又は営業の場所に少年を入場させてはならない。

2 興行者等は、深夜、興行を行い又は営業を営む場合は、規則で定める標識を、当該興行又は営業の場所の入口に掲示しなければならない。

（特定施設等への入場禁止）

第十五条 次の各号に掲げる営業で少年の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして規則で定めるものを営む者は、当該営業の施設又は場所に少年を入場させてはならない。

（第一号、第二号略）

三 設備を設けて、客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業

（第四号略）

2 前項の営業を営む者は、規則で定める標識を、当該営業の施設又は場所の入口に掲示しなければならない。

（場所の提供又はあっせんの禁止）

第十七条 何人も、次の各号の一に掲げる行為が少年に対してなされ、又は少年がこれらの行為を行うおそれがあることを知って、場所の提供又はあっせんをしてはならない。

（第一号略）

二 射幸的行為

（第三号、第四号略）

長崎県少年保護育成条例施行規則

（深夜営業の指定等）

第十条 条例第十四条第一項に規定する営業は、次の各号の一に掲げるものとする。

一 硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機（条例第十五条第一項第三号に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの

二 設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング、アーチェリー等を行わせるもの。

2 条例第十四条第二項（深夜における興行者等の掲示義務）に規定する標識は様式第六号によるものとし、その掲示は深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了するまでの間とする。

（特定施設等に係る営業の指定等）

第十一条 （第一項、第二項略）

3 条例第十五条第一項第三号の営業とは、スロットマシン、ロタミント等客の射幸心をそそるおそれのある遊技機で、かつ、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする。

（第四項、第五項略）

鹿児島県青少年保護育成条例

（興行者等への深夜の立入禁止）

第五条の二 興行場を経営する者若しくは興行を主催する者又は設備を設けて客に遊技若しくはスポーツを行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜に当該興行又は営業の場所に、青少年を立ち入らせてはならない。

2 興行者等は、深夜に興行又は営業を営むときは、入口の見やすい場所に、青少年の立ち入りを禁ずる旨を掲示しなければならない。

鹿児島県青少年保護育成条例施行規則

（興行場等への深夜の立入禁止）

第四条 条例第五条の二第一項に規定する規則で定める営業は、硬貨、メタル又はチップを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせる営業とする。

（第二項略）

本格的中国娯楽機展
北京で開かれる国際ショーの出展予定明らかに

中国・北京で三月二十八日から四月三日まで開かれる初の国際AMショー「アミューズメント・エキスポ86」の出展予定がほぼ固まり、文字どおり国際的なAM機ショーとなるもようである。

同ショーの主催者である中国国際会議促進中心有限公司（香港）が伝えるところによると、十二月末現在同ショーへの出展社は十二カ国から三十三社（ないしグループ）で、けっこう国際的なメーカーが多数出展する予定になっており、初の試みにもかかわらず大規模な催しになるとのこと。

うち日本からは三和電子㈱、泉陽興業㈱、㈱トーゴ、明昌特殊産業㈱の四社が直接出展。また香港からABCグループが出展するほか、いくつかの日本の乗物機メーカーなどが香港の出展社を通じて出品するもようである。なお泉陽、トーゴ、明昌は出展規模も大きく注目される。

米国からはオムニ映画社などいくつか単独出展するほか、チャンス社などがグループで出展する。英国からは、英国のAM協会であるBACTAが出展し、注目される。これは英国の各社が出展するよりも、協会としてその会員各社がまとまって出展するもので、これまで海外の国際ショーでBACTAが行なってきた実績があることから、今回もそうすることになった。BACTAは大きな小間出展のほか、屋外展示も行なう。

以上のほか目立ったところでは、オーストラリアのアリストクラット社、イタリアのザンペルラ社、西ドイツのジーラー社、フス社、ブラジルのインタープレイ社、オランダのベコマ社。国別ではタイ、スペイン、フランスなどがこれに加わる。

中国のAM機市場については、経済取引事情がわかり難いため、実際のところ〝市場〟と呼べるかどうか、これまで疑問が大きかったと言える。

しかし、同ショー主催者の説明によると、中国ではAM施設の導入を積極的に行なうことが中国政府の政策として掲げられるようになっており、このほど「中国アミューズメントマシン公社」が設立され、AM機やAM施設導入をさらに促進することになった、とのこと。

これには政府の経済委員会が関与しており、とくに経済特別区とされる海外沿いの都市部をはじめとして、すでにいくつかの遊園地がオープンするなど実績があり、これらの実績の上にさらに積極的導入を図る、とのこと。

今回のショーは「中国AM公社」も共催する形になる。しかし、経済取引事情の複雑さは相変らずのもようである。

ディズニーワールド 2240万人で首位
北米遊園地の年間入場者ランク

北米で年間入園者の多い遊園地は、米国フロリダのウォルト・ディズニーワールド/EPCOTセンターで、二千二百四十万人（米紙「アミューズメント・ビジネス」調べ、八五年十二月二十八日号）という結果が出た。

昨年の日本のつくば博85の入場者数が二千三十三万人だから、それより多いことになる。しかも、つくば博85と異なりディズニーワールドは恒久施設で、毎年拡大を続けていくのだから、これはすごいと言わねばならない。

第二位以下は次のとおり。②ディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム、千二百万人）、③ナッツ・ベリー・ファーム（カリフォルニア州ブエナパーク、三百五十万人）、④キングス・アイランド（オハイオ州、二百九十八万人）、⑤ブッシュ・ガーデン（フロリダ州タンパ、二百九十万人）、⑥グレイト・アドベンチャー（ニュージャージー州ジャクソン、二百九十万人）、⑦シックス・フラッグス・マジック・マウンテン（カリフォルニア州バレンシア、二百六十万人）、⑧オプリーランドUSA（ナッシュビル、二百五十万人）、⑨オンタリオ・プレイス（トロント、二百五十万人）、⑩シックス・フラッグス・オーバー・テキサス（アーリントン、二百五十万人）。

ディズニー系とバリー社系のめざましい活躍ぶりが目立っている。

米国「ピンボールエキスポ85」 熱心なファンが
シカゴに三百人集結、多彩な催しに

昨年十一月二十二日から三日間、シカゴ郊外のホリデイイン・オヘアでフリッパーファンのための初の催し、「ピンボール・エキスポ85」が開かれ、約三百人のファンやコレクターが集まり、有意義な催しとなった。これにはフリッパーメーカーも全面的に協力、歴史的なピンボール機を出品したほか、ゴットリーブフリッパーを製造しているプリミア・テクノロジー社の工場見学なども行なわれ、充実した内容となっている。

展示会場にはバリー社、プリミア社、ウィリアムズ社、ゲームプラン社など現役のフリッパーメーカーが全面協力出展。これにコレクターを対象としたアンチック・ピンボール取扱い業者が参加、古いものから最新機種、そして製品化されたが出荷されなかった〝幻のフリッパー〟まで多数出品され、集ったファンをうならせた。とくに古典的な機種では、ロックオーラ社「ワールド・フェア・ジグソー」（一九三三年）をウィリアムズ社が、また歴史上初のフリッパーとなったゴットリーブ社「ハンプティ・ダンプティ」（一九四七年）をプリミア社が出品、感激させた。最新機種ではバリー社「ビート・ザ・クロック」、ゲームプラン社「ロック・ネス・モンスター（ネッシーのこと）」が披露されている。

この催しは、フリッパー・コレクターのロバート・パーク氏（オハイオ州）が中心となって開かれたもので、米国はもちろんカナダ、英国からもファンが詰めかけた。展示会のほか、各メーカー代表によるパネル討論、会場近くにあるプリミア社のフリッパー工場見学ツアー、ウィリアムズ社によるフリッパー修理講習会などがあり、最後の夜はアルビン・ゴットリーブ氏を招いてのバンケット（宴会）が開かれた。

催し自体の規模は小さいものであるが、フリッパー愛好家のための充実した催しとして大いに評価されており、これに全面協力したフリッパーメーカーたちも満足したようである。なおピンボールと言えば、賭博と無縁のAMゲーム機であるフリッパーと、賭博機であるビンゴとの総称であるが、米国では一部地域を除き賭博機が禁止されていることから、一般にピンボールとはフリッパーのことを意味しており今回の催しもフリッパーに限られている。

話題のマシン

アイレム「バトルバード」、新技術で

本格的立体映像

地底探検ゲーム「スペランカー」基板も

アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から、立体映像によるTV宇宙戦争ゲーム機「バトルバード」が一月二十二日いよいよ発売となった。また地底探検を内容としたTVゲーム機「スペランカー」も、同日発売となった。

「バトルバード」は二つの20インチモニターと偏光フィルターの組合わせにより、高度な立体画像を実現したもので、プレイヤーは窓の中をのぞき込んでプレイする。キャビネットは鳥をイメージした独特のデザインでFRP製。操作は八方向レバーと発射ボタンによる。全部で五パターンの展開がある。

プレイヤーが操作する宇宙船"バトルバード"は、画面内を飛び回り敵機を次々と迎撃していく。敵機は画面中央から次第に拡大しながら、さまざまな飛行パターンで迫ってくる。発射弾は常に画面中央部へ向かって飛んでいく。敵機のほか機雷や隕石も飛んでくるので注意。敵機はほとんど編隊で、編隊を全滅させると"ミラクルボール"が出現し、このボールを取るとパワーアップして二連射攻撃ができ、高得点が加算される。巨大な空中要塞が現われると、その中心部に数発命中させて破壊できれば一パターン終了。パターンを追うごとにゲームは難しくなっていく。宇宙船の持ち機数がなくなればゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。キャビネットの大きさはヨコ八十八センチ、奥行約百七十三センチ、高さ約百三十二センチ。定価百九十八万円。

バトルバード

次に「スペランカー」は、米国ブローダーバンド社のパソコンゲームを業務用化する許諾を得たもので、地下にある迷路状の洞くつを進みながら、宝物や武器、次の通路へ入るためのカギなどを取っていくゲーム。画面はプレイヤー"スペランカー"の動きに応じて、映し出されている画面の三十二倍にスクロールする。

四方向レバーと発射、ジャンプの二つのボタンを操作し、途中で邪魔をする地底人やコウモリなどをやっつけていく。また通路上の大きな岩は爆弾を仕掛けて（レバー下方向と発射ボタンでセット）崩す。カギを取るとそのカギと同色のドアを開けられる。魔像にたどり着くと一ステージ終了。全部で四ステージある。三人がやられるとゲーム終了だが一定得点以上で一人追加。基板販売でOP価格十四万八千円、改造用サブボード販売もありOP価格七万九千円。

スペランカー

格闘と銃撃の2ステージ展開

列車襲う無法者

データから「西部エクスプレス」基板

西部劇の列車強盗をテーマとしたTVゲーム機「ウエスタン・エクスプレス」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から一月二十日発売となった。

これは西部の無法者（プレイヤー）が列車に積まれた大金を強奪するという設定で、列車の屋根の上での格闘シーンと馬に乗って列車の側面から銃撃するシーンとが交互に繰り返される。画面には列車の一両分が大きく映し出され、バックは西部の街並や砂漠、草原などが右から左へと流れていく。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

まず格闘シーンから始まり、列車の最後部から機関車まで屋根の上を伝って進んでいく。各車両ごとに物を投げてきたりライフルを発射してくる者がいて、前進を阻む。これをパンチとキック（ボタン）で倒し、あるいはジャンプしたり伏せたりして避けながら進む。機関車まで来ると一ステージ終了、次に銃撃戦となる。列車の窓から発砲してくるのを馬の脇に隠れてかわしながら相手を銃撃、また相手の投げるダイナマイトを撃ち落としたり連結部に命中させると高得点。持ち人数が倒されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ウエスタン・エクスプレス

関東娯楽から「コマンダーII」

定置型宇宙カー

定置型乗物機「スペースコマンダーII」が、関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）から発売となっている。

これは同社バッテリーカー「スペースコマンド」を定置型乗物機にしたもの。基本的なスタイルは同じだが、宇宙空間を飛ぶスクーターとしてのイメージを高めるため、足を置く部分にフード、フロント部にランプが付けられ、配色も工夫し豪華なデザインとなっている。作動中に効果音が鳴る。前後二人乗りで、定価五十八万円。

スペースコマンダーII

話題のマシン

"トラックボール"による自在プレイで

野球の醍醐味を

セガ社から「メジャーリーグ」

きめの細かいリアルなプレイを楽しめるTV野球ゲーム機「メジャーリーグ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から一月二十四日に発売となった。

これは16ビットCPUと新サウンドチップを使用した「セガ・システム16」シリーズ第一弾として発売されたもの。内容はコンピューターチームとの野球の試合で、操作と場面展開の画像に特徴がある。ゲームはポイント制で、最初に設定されたポイントがプレイの内容により増減し、ポイントがなくなるまでゲームが続けられる。

画面はボールの動きに合わせてスクロールし、ボールは地面からの高さに応じて大きくなったり小さくなったりする。また走者のいる塁はその部分だけ拡大され、画面端に映し出される。操作はバネで回転するバットで打球、ボールスイッチ"トラックボール"で走塁スピードや打球のコースとスピードを自在にコントロール、そして四つのボタンで球質や投球スタンス、選手交代などを行ない、リアルで本格的なプレイが楽しめる。ポイントは攻撃でヒットや盗塁、守備でアウトをとると増え、逆に三振したりエラーをすると減る。英語による実況アナウンス、歓声、効果音などがゲームを盛り上げる。18インチテーブル型定価五十六万円。なお基板（コンパネ付き）販売は二月十日からでOP価格二十二万八千円。

メジャーリーグ

サッカーがテーマのプライズ機

ボールをキャッチ

三和電子から「ゴールキーパー」

サッカーをテーマとしたプライズマシン「ゴールキーパー」が、三和電子㈱（本社東京、斉藤隆社長）から発売となっている。

これは斜めになった盤面がサッカーコートで、手前がゴールという設定になっており、盤面にはシュートしてくる相手選手たちのイラストが描かれている。

硬貨投入後、上部からボールが次々と盤面のピンの間を抜けながら転がり落ちてくる。このボールを下部で受け取っていくが、受け取るのはボールが一度に一個しか入らないコの字形のもので、これはハンドルを回すことにより左右へ平行移動する。ゲームはタイマー制（四十秒から九十秒まで切替可能）で、その間に一個一点（切替可能）で三十点（左上にデジタル表示）入ると景品カプセルが払出される。景品は最上部の透明ボックスに収納。定価三十三万円。

ゴールキーパー

加藤工業の"ミニメリー"第4弾

2種類の恐竜で

定置回転式乗物機「恐竜」が、加藤工業㈱（本社大阪、加藤克彦社長）から発売となっている。

これは同社"ミニメリーシリーズ"第四弾で、従来の同機キャラクター、犬、象、馬に、恐竜の"ブロントザウルス"と"ステゴザウルス"が加わった。回転テーブルの上に二種の恐竜が設置され、それぞれまたがって乗る。動きはテーブルの回転とともに、それぞれの恐竜が交互にアップダウンを繰り返す。作動時間は六十秒、九十秒、百二十秒の三段切替。作動中メロディーが流れる。キャラクターはFRP製で交換可能。パラソル付きで定価六十万円。

恐竜

テクモ「ワールドカップ」基板も

電飾コンパネ付

二人同時プレイのTVサッカーゲーム機「ワールドカップ」が一月十六日、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から発売となったが、本紙前号で紹介した立ってプレイするものを"スタンドタイプ"とし、これとともにテーブル型用基板キットが同時発売となっている。

この基板キットは同機基板と"トラックボール"付きのコントロールパネル（二人用で赤と青の二つが一組）とのセット。同コンパネはヨコ約三十センチ、タテ二十センチ、厚さ十センチの箱形で、コントロールボールとその周囲が内蔵ランプで点灯するのが特徴。ゲーム内容は本紙前号本欄を参照。基板キットはOP価格十六万九千八百円。なおスタンドタイプは定価五十八万円となっている。

ワールドカップ（テーブル型）

ミステリー

鎌先英太郎

生物の個体についてみると、水に漂う、ひとつの細胞がある契機をきっかけに二つに増え、四つに増えと増殖してゆくところからその物語が展開されてゆく。

はじめは水に漂うところからとゆうのは国の場合も同じなのか、日本の神話でも、くらげなすという語をつかっている。

国もくらげのように漂っていた頃があったのである。

ミステリーの世界はどういう水にどういう水母が漂うところから話がはじまったのか、凝り性の人はギリシャ神話にまで溯って考えたがる人もあるが、だいたいポー、あの大鴉の、エドガー・アラン・ポーから話がはじまる。

そうして、〈シャーロック・ホームズ〉のコナン・ドイルへと続いてゆくのだが、ミステリー・ファンの人にきくと、多くの人たちは、この〈シャーロック・ホームズ〉ものを先に読んで、後になってから、主としてミステリーからの興味で、エドガー・アラン・ポーの短編を読むようだ。

戦後についてだけ考えてみても、〈シャーロック・ホームズ〉の全集らしきものほど繰りかえしまきかえし出版されたものはないのではなかろうか。

全集の王者、〈漱石全集〉も〈シャーロック・ホームズ〉の前では顔色なしであろう。

クラシック音楽でモーツアルトが占めているようなポジションを、ま、ミステリーにおいては、コナン・ドイルというよりも〈シャーロック・ホームズ〉が占めている。

いわゆる、シャーロッキアンの組織は全世界におよんでいて、〈シャーロック・ホームズ〉については、ごく微細なことにまで研究がすすめられている。

殆んど全文の一語一句にまでわたって注釈・注解・注琉・校注・補注・頭注・脚注・訓注・割注・集注が附されている、注のほうの分量が今迄の〈シャーロック・ホームズ〉全集の分量の何倍もあるというような、〈シャーロック・ホームズ大事典〉というべき全集まで発行された。

こんな書物をみると、衰えたりとはいえ、やはり大英帝国のもつ優雅な余裕に圧倒されてしまいそうだ。

架空の探偵をだしにして、立派で豪華な写真集が次次に出版されたのも〈シャーロック・ホームズ〉がその嚆矢であろう。

どうも戦前から昭和四十年代まで、わが国においては、ミステリーのベスト・テンというのは、あまり変りばえしなかったようだ。

クラシックになかなか新しいミステリーがくいこめなかった。

流石にルパンものなどについては早い時期からルパンはルパンであるだけであると冷たく外されていったのだが、〈黄色い部屋の謎〉、〈赤い館の秘密〉、〈赤毛のレドメイン〉などは、〈赤毛のレドメイン〉はまだしも、前二著は、実際に読んでみると、非常に間のびをした話の運び方でそのテンポの遅さに到底ついて行き難い古風な小説であるのに、ずっとベスト・テンの常連であったりした。

それでも、一方では常に新風が望まれるという風潮もいつの時代にもあるもので、戦後の新風をみると、まず話題になりよく売れたのが、ミッキー・スピレーンのマイク・ハマーものであった。

昭和三十年前後にあちらのポケットブックの判型で雑な製本の本であった。

ハード・ボイルドという語を巷に広げたのは、このマイク・ハマーものであるのだが、今では、マイク・ハマーのような人は、ハード・ボイルドとは言わなくなっている。

やはり時代だなとおもうのは、マイク・ハマーの時代はたしか朝鮮動乱帰りの兵隊の時代であったはずだ。

今、ヴィエトナム帰りの兵隊さんたちの世代が探偵をしているミステリーが多多登場してきているのだが、両者のちがいを見ると、それだけでもアメリカの推移がくっきりと泛びあがってくる。

マイク・ハマーの時代には、朝鮮動乱はアメリカ流の正義の発動であったのであり、知識層は別にして、アメリカの中流さん、アメリカの大衆にとっては、弱きを助け、強きを挫く、あのコミュニズムという途方もないことを企てている真赤な巨大な怪物から、吹けばとぶような半島の端っこの韓国を守ってやれるのはアメリカしかないという正義感にもとづく良い戦争ととられていた、あるいはとらされていることに迷いを感じていなかったのである。

しかし、一方で、たとえ正義感にもとづく良い戦争であったとしても、戦争に参加した兵隊にとっては、良い悪いの名目とは関係なしに、戦争がもつやりきれない体験をたっぷり味わらされて帰還してくる。

朝鮮動乱までは帰還兵たちは一応ヒーローとして迎えられている。

ヒーローとして、正義の味方として、ある程度までは寛容さを示す環境の中で、戦場でのやりきれなさ、恐怖感を核としてそれが表になり裏になり、ごく単純な形で暴力が発露されるようにストーリーが展開されてゆく、強いアメリカの犠牲になるのが当時は弱い性とされていた女性であり、エロティシズムというよりもグロテスクなサディズムの対象として女性が登場させられている。

マイク・ハマーは今にしておもえば、ミステリーの世界を吹き荒した、マッカーシズムであった。

マイク・ハマーの影響は、わが国にもおよび大藪春彦が登場した。

今、ヴァイオレンス小説としてよく売れている小説、西村、梓などはこの筋に連っているようだし、夢枕などもっと若い世代へとこの筋がいくらでも伸び続けてゆくのは、日本の経済の高度成長期の虚しさがこういう形をとって自己増殖を続けているかもしれない。

話を元にもどして、ミステリーの新風として、あるいはハード・ボイルドと勘違いされて、マイク・ハマーは華華しく登場してきて、まさに一世を風靡したこともあったのだが、あれはマッカーシズムと同じで、過ぎてしまえば、ぞっとするような毒々しいあの悪い時代の仇花にしか過ぎなかった。

その仇花が今わが国で咲き競っているのを見るのは、あまり気分がいいものではない。（続）

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	7.83
2	3	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	7.00
3	12	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	6.18
4	5	ロードランナー・魔人の復活（アイレム） Lode Runner-Golden Labyrinth (Irem)	5.93
4	6	ＡＳＯ（新日本企画／ナムコ） Arian Mission (SNK/Namco)	5.93
6	4	ファイナライザー（コナミ） Finalizer (Konami)	5.92
7	2	スカイキッド（ナムコ） Sky Kid (Namco)	5.89
8	9	ピンボールアクション（テクモ） Pinball Action (Tecmo)	5.88
9	11	タイガーヘリ（タイトー） Tiger-heli (Taito)	5.79
10	21	いっき（サン電子／ナムコ） Farmer's Rebellion (Sun Electronics/Namco)	5.71
11	14	テラクレスタ（日本物産） Terra Cresta (Nichibutsu)	5.50
12	15	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	5.36
13	18	スイートギャル（日本物産） Sweet Gal* (Nichibutsu)	5.36
14	7	ガンスモーク（カプコン） Gunsmoke (Capcom)	5.35
15	26	ナイトギャル・サマー（日本物産） Night Gal Summer* (Nichibutsu)	5.20
16	23	スカイデストロイヤー（タイトー） Sky Destroyer (Taito)	5.14
17	10	ギャリバン（日本物産） Galivan (Nichibutsu)	4.88
18	17	エキサイティング・アワー（テクノスジャパン/タイトー） Matmania (Technos Japan/Taito)	4.87
19	16	マスターズゴルフ（大平技研） Master's Golf (Nasco Yuvo)	4.86
19	−	ＶＳシステム　サッカー（任天堂） VS. System Soccer (Nintendo)	4.86
21	22	草野球（タイトー） Sandlot Baseball (Taito)	4.80
22	39	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	4.75
23	25	グリーンベレー（コナミ） Green Beret [Rush'n Attack] (Konami)	4.71
24	31	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	4.70
25	8	セクションＺ（カプコン） Section Z (Capcom)	4.60

* The Traditional Japanese Games

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	9.40
2	3	スーパー・デットヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	8.67
3	−	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	8.33
4	2	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	8.15
5	4	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	7.86
6	6	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	7.60
7	6	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.40
8	5	シューティングマスター（セガ社） Shooting Master (Sega)	6.89
9	8	Ｎ．Ｙ．キャプター（タイトー） N.Y. Captor (Taito)	6.86
10	9	インディー・ジョーンズ魔宮の伝説（アタリ／ナムコ） Indiana Jones and the Temple of Doom (Atari/Namco)	6.20
11	10	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	6.09
12	12	ペーパーボーイ（アタリ／ナムコ） Paperboy (Atari/Namco)	6.00
13	11	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.63
14	14	ロードブラスター（データイースト） Road Blaster (Data East)	5.25
15	13	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.13

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	6.71
2	3	ソーセラー（ウィリアムズ） Sorcerer (Williams)	5.75
3	2	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	5.57
4	4	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	5.50
5	7	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	4.20

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館。 このアンケートにご協力いただけるお店を募ります（お店の場所、設置機械台数、特徴などを含めて編集部までお申し出下さい）。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」㉚

国会決議の検討事項

「ゲーム機の規制のあり方について」課題残る

問　結局、「八号営業所」でのゲーム機の入れ替えについては、「届出事項」となるものと、届出の必要がないものとがある、ということで、個々具体的なものについてはそれぞれ所轄の警察署段階の判断に沿って行なわれる、と考えてよろしいわけですね。その場合その警察署の判断が正当かどうか、という疑問が残りますね。

答　疑問は残っても、現実にはそういう形で処理していかなければならない、ということでしょう。これまで検討してきたことからすれば、正当な判断は、立法趣旨から「賭博に使用されやすい遊技機」に焦点を当て、また「青少年の非行のたまり場」となりやすいかどうか、という点に留意しながら、こうした「届出事項」などについて判断を下すのが最善のものだ、と言えます。いわゆる杓子定規（しゃくしじょうぎ）な態度で処理しようとすると、かえって法の趣旨をとり違えてしまうことになりかねませんので、十分慎重に処理していただきたい、と思います。

問　なるほど、よくわかりました。ところで、先ほどの法改正の際に衆参両院による決議文の中の「ゲーム機の規制のあり方について引き続き検討すること。」（衆院地行委、五九・七・五。参院地行委、五九・八・七）とあります。この決議との関連はどうなるのでしようか。

答　国会の「委員会会議録」を読んでみました。五十九年の大改正の審議において、衆参両院でいずれもゲーム機の規制はいわゆる賭博用ゲーム機に限定すべきではないかという意見が、数多く出されています。結局、どんなゲーム機でも賭博に使えるか、賭博用に容易に改造できるという論理で政府側が押し切った形になっていますが、両院の地方行政委員会ではこの点についていわば態度を保留した、ということでしょう。

　というのは、賭博の未然防止という観点からするなら賭博用ゲーム機だけを規制すべきであることは、火を見るよりも明らかでしょう。ところがこの、いわゆる賭博用ゲーム機についての十分な実態調査なり、その分析がなく、はっきりしません。行政（警察、法務）側は、これまで実態として賭博に使用された遊技機について調査研究し、将来にわたり「どういう遊技機が賭博に使用されうるのか」という分析結果を出すべきでしょう。もちろん、業界側もできる限りこの調査研究に協力すべきですが、あまり企業利益を優先せず、公正な観点から協力することが望まれるでしょう。

問　よくわかりました。今述べられたことは今後の課題として、国会でも十分論じられることですので、ＡＭ業界でも対応できたら、と思います。

　さて、「承認事項」と「届出事項」について、まだ疑問は残りますが一応切りあげて先へ進めましょう。次の問題は、すでに許可を得ている八号営業で、どういう点を守っておかないと「許可の取消し」などの行政処分を受けることになるのか、ということですが、どうでしょう。

答　それに答えるには新風営法での許可制の仕組みを、もう一度おさらいしなくてはなりませんね。風俗営業の許可制についての解説は省略するとして、新風営法の下で許可が失われる場合は本シリーズ㉓―㉕で触れてきました。つまり、「対人的」かつ「対物的」許可という本質から、その同一性が失なわれた場合に風俗営業の許可は消滅します。また、風営法違反で「指示」などもきかない悪質な違反に対しては行政処分として「許可の取消し」が行なわれます。なお風営法に限らず法令違反で人的欠格事由が生じて、その事実が判明した場合にも許可の取消しがありますが、これは「対人的」同一性が失われた場合と考えていいでしょう。

問　一般的にはそうなる、ということですね。では行政処分に至るまでについて、具体的に追っていきたいと思います。

　新風営法では第二十五条（指示）、第二十六条（営業の停止等）で「風俗営業者又はその代理人等が、当該営業に関し、法令又はこの法律に基づく条例の規定に違反した場合において（……）必要な指示をすることができる」、以上のような場合または「指示」を含む処分もしくは「許可条件」に違反した場合、①その風俗営業の許可を取消すか、②六ヵ月以内の営業停止を命じることができる、となっています。

答　そうですね。旧法との違いは、風営法違反に対してそれが比較的悪質でないものについては「指示」を与え、「指示」もきかないような悪質なものについては許可取消しか営業停止処分で対処する、というわけです。さらに悪質な法令違反に対して、罰則がついているものでは「検挙」が行なわれます。検挙―逮捕―取調べの上、送検されるというのは、刑事訴訟法に基づき行なわれます。

　従って、「指示」を新しく追加したのが、新風営法の特徴のひとつで、この「指示」は行政処分のひとつと考えることができます。

問　すると「指示」については、あまり軽視できませんね。次回は「指示」の原因、その効果について考えてみましょう。

新風営法を勉強する会

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

About 26,000 "Operation No.8" Locations — NPA Announced The Result Of "Fuei" Survey '85

According to an announcement made December 21, 1985, by the National Police Agency (NPA), there are 24,873 "Operation No. 8" locations across Japan, as of the end of October, 1985. Of the total, 6,601 (26.5%) are independent locations (i.e. game centers), and 18,272 (73.5%) are annexed locations (game corners) at tea houses, hotels, etc. With the enforcement of the New Fuei Act, these locations have been subjected to the license system since February 13, last year, and applications for license have been investigated and authorized. There still seem to be locations which are being investigated. When these are added, there seem to be virtually 26,000 "Operation No. 8".

Towards the end of last year, the NPA announced the results of a comprehensive survey of various operations, including cabarets and 'pachinko' parlors, and covered game centers as part of the survey. With the enforcement of the New Fuei Act, there have been considerable changes. Though it is not easy to explain these changes, let's try.

First, locations operating games do not necessarily fall under "Operation No. 8" with the enforcement of the New Fuei Act. This treatment is based the NPA's judgement that it is not effective to strictly control big restaurants having only one video game. According to the current (tentative) standard, locations, whose game area is less than 1/30 the total business area, need not obtain a Fuei license. Thus, locations satisfying these requirements have not surfaced. However, all of locations whose game area is 1/30 and must obtain a Fuei license, have not necessarily applied for license (and it is pointed out that these locations must include those engaged in gaming); thus there still seem to be "hidden Operation No. 8" locations.

Although it is true that the NPA's survey is somewhat reliable, it is an outcome of the NPA's totaling of results sent from the prefectures. Since the method of prefectural survey is not necessarily uniform, the NPA's survey cannot necessarily be deemed complete. However, since there is no other survey that is more reliable, we are obliged to base our analysis on it.

In view of these circumstances, let's summarize the transition of game-installed locations from 1981 to 1985. (Note: Figures for 1985 represent "Operation No. 8" locations)

	Game center	Game corner	Total
'81	4,415	49,141	53,556
'82	4,700	43,885	48,585
'83	3,607	32,685	36,292
'84	5,094	34,565	41,166
'85	6,601	18,272	24,873

In the table above, game corners mean single-site locations, including tea houses, restaurants, bars, snack bars, drive-ins, and hotels. So far, these game corners have not been stationed by full-time persons responsible for game operation. The New Fuei Act, however, places even those locations under an obligation to station full-time persons. It, however, remians doubtful whether this obligation can be fulfilled.

We must also survey the state of gaming criminals using gaming videos. According to the NPA's data on those arrested for each calendar year (Jan. — Oct. for 1985 alone), those arrested, etc. are as follows:

	Those arrested	Games seized	Locations exposed
'81	2,513	1,263	459
'82	10,353	13,483	1,858
'83	8,482	13,002	1,621
'84	4,493	7,326	937
'85	1,848	3,347	357

Almost all of these locations exposed are game corners at tea houses, etc. Once arrested, it virtually becomes impossible to resume operation, so, it may be said that those game corners have disappeared. The number of locations operating gaming videos has more than halvedfor five years since 1981, and this may be said to be attributable to the police activities. They are not violators of the New Fuei Act — they have been arrested simply as the conventional gaming criminals. Thus, the doubt remains — why have game centers been obliged to obtain a Fuei license? Without resort to the New Fuei Act, the police authorities can fully dispose of gaming crimes.

Along with the current announcement of the survey results, the NPA commented: "Game centers, which have so far been not covered by law, are taking root as 'Operation No. 8' that requires a license". Taking root? Worrying about decreased operation income and social criticism, amusement game operators not operating gaming devices are strongly demanding the abolition of the Fuei license system. "We'.. flatly reject to warming to the New Fuei Act," shout those operators, and this sounds far more true.

The current survey results did not show data on games operated under "Operation No. 8" and the breakdown (number of units) (e.g. of slot machines, gaming videos, amusement videos, etc.) Probably because the erroneous view — slot machines, gaming, amusement video games, or any other games can be used for gambling — is prevalent, the NPA remains silent as to the number of those games in operation.

Japan—Korea Trade Conference Intended To Wipe Out Copiers

On December 17, the Japan-Korea Trade Conference was held at the special conference room of the Ministry of International Trade and Industry (MITI), and it was pointed out by the Japanese party that a large number of video games developed by Japanese video game manufacturers have been copied in Korea without any permission, and are being exported overseas. Responding to it, the Korean party assured that they would instruct the Korean trade people not to commit copying, and that they could protect Japanese manufacturers by revising the Korean Copyright Act within this year. Actually, however, a large number of unauthorized copies are being exported from Korea, and it remains quite doubtful to which extent the Korean government can control them. Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) stated that the current move was the "first step forward", and will take more powerful steps in future.

Japan-Korea Trade Conference was held two days from December 16 to 17; the general meeting on Dec. 16, and the meeting to discuss respective problems on Dec. 17. According to a MITI source, the meeting held on Dec. 17 was attended by Souzaburo Okamatsu, director for Economic Cooperation, MITI, on behalf of Japan, and Pak Unso, director of Trade and Industry Promotion Bureau, Commerce and Industry Department, on behalf of Korea. Based on JAMMA's request (see *Game Machine No. 275*), the Japanese party asserted as follows:

— Korean video game copiers have committed unauthorized copying of games developed by Japan, and exported them in large quantities, to such an extent that 20 member companies of JAMMA have incurred damages amounting to 10,000 million/year. So, Japan requests the Korean government to prohibit such Korean copying.

In reply, the Korean party responded as follows: — We are currently investigating the situation, but intend to prohibit such "fraudulent use", and guide the trade people in that direction. So, it is hoped that you supply more information about these facts to use. In 1986 Korea will revise the Copyright Act, and incorporate therein protection of intellectual property.

Outlined above was the first round of exchanges between responsible government officers about the Korean copies. Although JAMMA recognized that the conference was of some effect, it stressed that the current action was only the first step. The mere assurance of Korean party is quite doubtful as to its effect upon extermination of Korean copies. Thus, JAMMA will cooperate with American Amusement Machine Association (AAMA) of the U.S. which is similarly inflicted by them, and take more powerful steps.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

namco

GAUNTLET™ ガントレット

4人の力が謎を解く 剣と魔法の物語

アメリカで大ヒットをとばしているアタリの最新作「ガントレット」
性格の違う4人の戦士が剣と魔法を駆使して謎に挑む、ロールプレイング
アクションゲームです。 ──その魅力は── なんと言ってもグループで
ワイワイ遊べること！ そして、いつでもゲームに途中参加できること！
日本でも大ヒットまちがいなしの画期的ゲームです。

4人の戦士 性格早見表

WARRIOR (ウォリヤー)：赤 オノを投げる 肉弾戦が得意

VALKYRIE (ヴァルキリー)：青 剣を使う 色っぽい？

WIZARD (ウィザード)：黄 魔法が強力 スピードが遅い

ELF (エルフ)：緑 弓を使う スピードが速い

ヘルスポイントが0になるとゲームオーバー。でも食べ物をとれば、ポイント回復。

1人より4人の方がおもしろい。ガントレットはいつでもゲームに参加可能。

チームワークがゲームの勝敗を決める重要なカギ。力を合わせて戦え！

ボーナスラウンドのトレジャールームは、高得点のチャンス。

仕様

幅	730mm
奥行	1,000mm
高さ	1,690mm
電源	100V±10V (50/60Hz)
消費電力	120W

〒95−2925

「遊び」をクリエイトする 株式会社 ナムコ

本　社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03(756)2311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL.06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★企画・製作・実施